

AMSTRAD CPC
AMSTRAD
CENT POUR CENT
GAGNEZ 50 CADEAUX
REPONDEZ
A L'ENQUETE LECTEURS
FOOT
LE MATCH FINAL
ITALY 90 CONTRE
WORLD CUP 90
100% A D'OR
HAMMERFIST
ISSN 0988-8160 - 27 - 21 F - 15 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1.600 CFA
M 2256 - 27 - 21,00 F
GAMEOVER
N°27 21 F
MENSUEL
JUIN 90



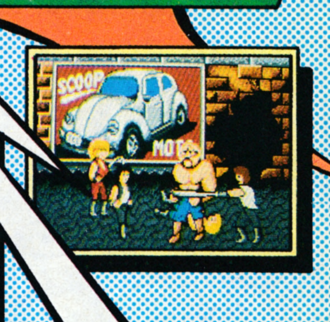
WAOUH!
TOUS
DANS D
WEC LE MANS
DALEY THOMPSON'S CHALLENGE
DANGER HAUTE TENSION
DOUBLE ACTION
DOUBLE DRAGON
THE REAL GHOSTBUSTERS
4 AUTHENTIQUES SUPER HITS
BARBARES
DOUBLE DETENTE
BARBARIAN II
ocean
RENEGADE III
TOUS LES GRAND
CLASSIC
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675





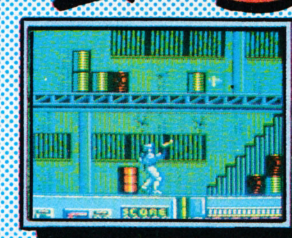
Les Maîtres des arts martiaux

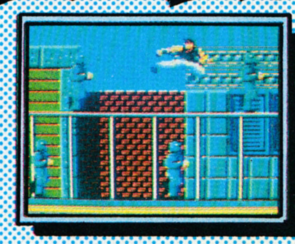






SUR AMSTRAD






SOMM
2
ROUND



AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de
MEDIA SYSTEME EDITION
31, rue Ernest-Renan, 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX. Tél. 40.93.07.00
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN

Rédacteur en chef : Pierre VALLS
Responsable de la fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET, Hélène SAINT-MARC, Marc CARRIER
Rédaction : Philippe HELLOUIN de MENIBUS, Robert BARBE
Ont participé à ce numéro : ALTEAU, Alain CHENNEVIERE, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET, Véronique DOREY, FRISKY WOODY, Patrick GIORDANO, HELIOT, Denis JARIL, Alain KROURY, Pascal LEFOCH, Alain MASSOUMIPOUR, MEL, MEZZO, MYKAÏA, NESS, François SORNAY, Laurent THERON, VALO, Emmanuel VIGLIONA.
Couverture : **MEZZO**
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 h à 18 h
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE METAYER
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Photocomposition** : KASS. Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY, Yvain BLACHÈRE - **Photogravure** : P.C.S., Photogravure de l'Ouest, **Impression** : I.E.I. Lisses
Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays.)
SA au capital de 250.000 F RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution NMPP Dépôt légal Janvier 1990. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

PUBLICITE : **Tél. 40.93.07.88**
Chef de publicité : Corinne FISCHER
Service abonnements : Brigitte EDELY Tél. 40.93.07.00 - France et communauté postale : 1 an/11 numéros : 231 FF.
Par avion : Europe : 310 FF - Dpts outre-mer, Andorre, Monaco : 360 FF. Territoires outre-mer : 420 FF. Afrique : 380 FF.

Ce numéro comprend un encart publicitaire entre les pages 43 et 52.

L'invité du mois MEZZO retrouvez-le en Actuel BD pages 92-93.



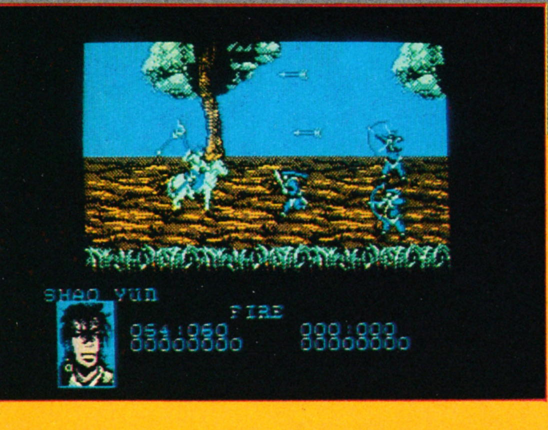




FIRE & FORGET II

Le retour - ou la revanche - du fils de Fire & Forget. Titus semble se spécialiser dans les suites de ces jeux qui ont eu du succès. Après tout, pourquoi pas ? Pour mémoire, Fire & Forget était un shoot'emup pur et dur. Aux commandes d'une voiture, vous deviez détruire toute une série d'adversaires qui venaient vous barrer la route.

Fire & Forget II, c'est pareil mais avec plus de variations sur le thème plus vite, plus fort, plus loin. Jugez plutôt. Votre voiture peut, cette fois-ci, se transformer en vaisseau spatial, à condition de rouler à une certaine vitesse et d'avoir collectionné un certain nombre de bonus, équivalents à une quantité de kérosène. De plus, en fin de chacun des cinq niveaux, vous affronterez un Big Boss qui se cache dans une sorte de camion hyper-blindé et hyper-tout ce que vous voulez. Bref, la baston d'enfer. Et croyez-moi, les routes de Fire & Forget ne sont pavées que de mauvaises intentions. Si vous arrivez à éviter les mines et autres pièges, vous aurez fort à faire avec les vaisseaux espions qui informeront vos ennemis sur votre position. Sans parler des "vaisseaux sangsues" qui se colleront sur vous pour vous sucer (tels des vampires modernes) tout votre fuel. Sortie prévue mi-juin...



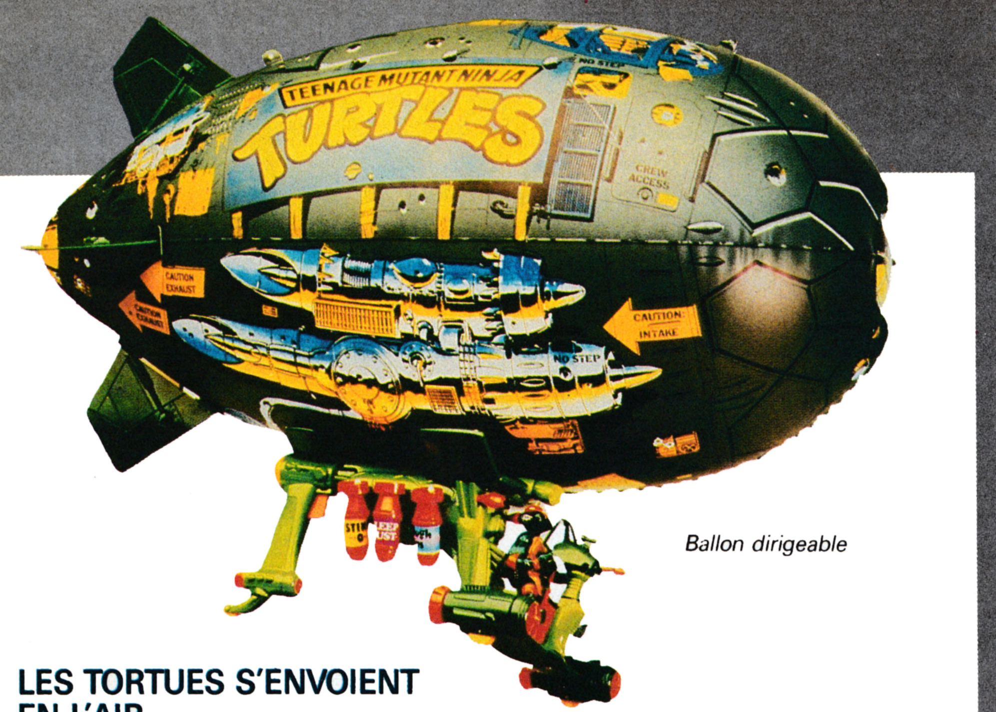






DYNASTY WARS

Ce nouveau jeu de US Gold nous entraîne dans la Chine du Moyen Age. Vous interprétez, au choix, un des quatre personnages proposés dans le scénario. Chacun de ces chevaliers possède évidemment des armes et des niveaux de force différents. Détail important : dans Dynasty Wars, tous les combats se font à cheval. Vous devrez affronter des archers ennemis, d'autres cavaliers, éviter des avalanches et sauter par-dessus des troncs d'arbre. Tout cela vous fera gagner de l'expérience et des armes supplémentaires, indispensables pour vaincre les Seigneurs de la guerre à la fin de chacun des huit niveaux. La préversion que nous avons testée ne comportait que le premier tableau... La suite et le test le mois prochain.



Ballon dirigeable

LES TORTUES S'ENVOIENT EN L'AIR

Les télévores du monde entier vibrent en cœur pour les trash aventures des Teenage Mutant Ninja Turtles (diffusées en ce moment sur FR3), ces héros (ou ces zéros !) crados, mi-hommes mi-tortues, issus de l'esprit glauque d'un Japo-niais trop saké. En attendant le film, dont le tournage vient de se terminer aux Etats-Unis, Bandai, les mêmes qui distribuent Nintendo en France mais que faut pas le dire, nous sortent de sublimissimes figurines pour célébrer la série. Le clou de la collection est une montgolfière gonflable de plus de 75 cm, armée jusqu'aux dents et chevauchée, telle un dragon d'apocalypse, par Michael Angelo, une de ces tortues mutantes débonnaires. Pizzas banane-fraise pour tous !
Bandai : une tortue Ninja, 65 F ; le ballon dirigeable, 300 F.



Turbo Skate



CASUS BELLI

Le premier magazine des jeux de simulation vient de fêter ses dix ans d'existence. *Casus Belli* est indispensable à tous les amateurs de jeux de rôle, de simulations ou de wargames. Si on me demandait pourquoi j'aime *Casus Belli*, je ne saurais trop quoi répondre tant les qualités de ce magazine sont frappantes : des graphismes superbes, un ton original, à la fois sérieux et drôle, des scénarios de jeux originaux très bien réalisés, une information complète, des articles bien documentés et instructifs? que dire de plus...
Si, un jour, l'équipe de *Casus* se mettait à faire un magazine de micro, je crois que nous aurions du souci à nous faire. Essayez une fois pour ne pas mourir idiot. Achetez *Casus Belli*.



SECRET AGENT

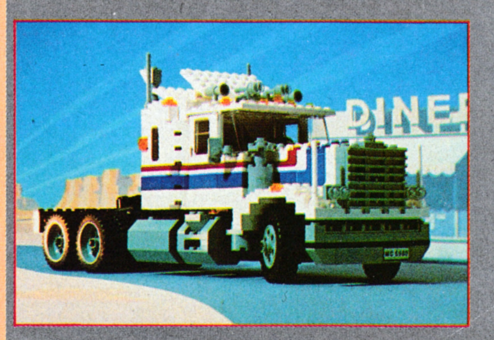
Encore une adaptation de jeu d'arcade par Ocean. Autant Shadow Warriors nous paraît être un pari difficile à tenir pour la société anglaise, autant Secret Agent semble avoir été conçu pour être adapté sur CPC. Neuf niveaux composent ce jeu. De la bataille en parachute au combat sous-marin, en passant par une poursuite en moto et un combat à poings nus dans les bases ennemies, tous les ingrédients sont réunis pour faire de ce jeu un futur hit. Vous interprétez le rôle d'un agent secret à la James Bond, dont l'arme absolue est un pistolet d'or. Il faut en retrouver les éléments, puis les assembler, avant de pouvoir s'en servir...



Convoyeur d'hélicoptère

STAR TRUCK

Les Lego, ça ne se présente plus, cinquante-six ans après leur création, cela reste le top du jouet. Pour 1990, loin de s'épuiser, le catalogue réserve deux surprises de taille : deux big trucks américains. Ces chevaliers du bitume made in USA sont prêts à écraser votre moquette de leurs énormes pneumatiques. Et comme ce sont de vrais éléments Lego, dès que ça vous gonfle, rien ne vous empêche de les démonter pour en faire... heu... une maison ?
Lego Model Team : truck, 371 F, 571 F avec remorque et hélico.



Lego : un camion américain

SHADOW WARRIORS

Ocean nous a habitué au meilleur dans ses adaptations de bornes d'arcade. Pour s'en convaincre, il suffit de se rappeler de Robocop, Batman et Chase HQ. Mais comment vont-ils réussir à adapter sur nos huit bits le fantastique Shadow Warriors ? Tous ceux qui ont tenté d'affronter la borne d'arcade comprendront ce que je veux dire. Pour les autres, sachez que Shadow Warriors est à mon goût le plus original et le plus délirant des jeux de combat de rue. Construit sur six niveaux, autour de certains coups spectaculaire des arts martiaux, la variété des adversaires et des techniques à employer pour les abattre est incroyable. On attend avec impatience la version Amstrad pour voir si Ocean va réussir ce nouveau challenge.

OPERATION JUPITER *& SIM CITY*

Sont les deux titres qu'Infogrames va adapter sur CPC. Là, on commence à avoir peur quand on connaît le niveau des adaptations d'Infogrames sur CPC (voir Teenage Queen en rubrique "Pokes"). Finalement, on est soulagé quand on apprend que c'est Probe Software (qui a signé Trantor, Savage, Dan Dare III), la société de développement anglaise, qui se chargera de ces deux conversions, ouf !
A noter également la sortie prochaine de Pinballs Simulator, un jeu de flipper qui propose en base trois plateaux différents, mais aussi une option "construction set" permettant de dessiner soi-même ses propres flippers ; en espérant, bien sûr, que cette option sera disponible sur la version CPC.

MICROMANIA
FAIT FORT

La société Micromania ouvre un nouveau magasin sur les Champs-Elysées, dans la galerie des Champs-Elysées précisément. Date d'ouverture : le 24 mai 1990. Autrement dit, ce sera déjà fait au moment où vous lirez ces lignes. Maintenant, tenez-vous bien, ce magasin sera ouvert sept jours sur sept, jusqu'à 22 heures en semaine et jusqu'à minuit le week-end. Vous y trouverez des softs pour tous les micro du marché mais aussi pour les nouvelles consoles portables avec un stock d'environ cinq mille logiciels. Inutile de vous préciser que ce magasin va rapidement devenir un des hauts lieux du tout micro. Les rédacteurs de *Cent Pour Cent*, habituels couche-tard, risquent d'y zoner souvent...

Le Grand Méchant Ordinateur : AMSTRAD 464

à partir de

1990 F TTC*

Livré avec 6 jeux :
Robot Attack
Rookie
Solar Invasion
Bullseye
Missile Ground Zero
Opération Wolf

ROOKIE

COPYRIGHT 1985 MASTERTRONIC

JOYSTICK

MENDÈS-FRANCE-M.C.

• L'AMSTRAD 464 c'est un véritable ordinateur et avec son nouveau pistolet électronique, ce grand ami des jeux devient très méchant. Mais c'est pour être encore plus amusant. Un horrible monstre te menace : tu tires sur l'écran, il est foudroyé. Ouf !

• L'AMSTRAD 464, c'est tous les jeux les plus éclatants, les plus récents, à de super prix ! Sans compter ceux que tu peux échanger gratuitement avec tes amis ou télécharger à partir du Minitel (3615 code AMSTRAD) et du câble de téléchargement.

• L'AMSTRAD 464, c'est aussi l'accès à la plus grande bibliothèque de logiciels éducatifs et l'apprentissage de la programmation en Basic.

• Ordinateur AMSTRAD 464 complet avec écran monochrome, lecteur de cassette, câble de téléchargement, joystick, pistolet électronique et 6 jeux : 1 990 F T.T.C.

• Ordinateur AMSTRAD 464 complet avec écran couleur, lecteur de cassette, câble de téléchargement, joystick, pistolet électronique et 6 jeux : 2 990 F T.T.C.

* Prix publics généralement constatés avec écran monochrome

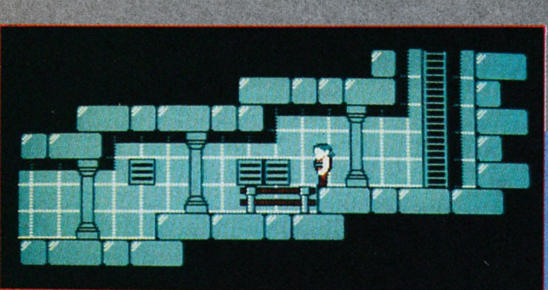


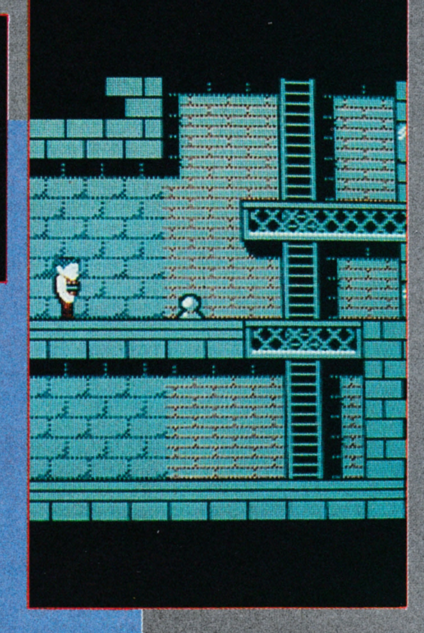
Pour tout savoir sur le 464, tapez 3615 code AMSTRAD.

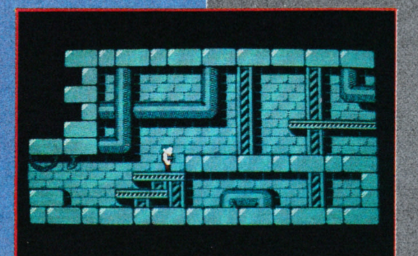


PLUS C'EST LONG, PLUS C'EST BON !

17,80 mètres ! Ça vous fait rêver, hein ? Mais il s'agit d'une piste de voiture, bien sûr ! Les circuits miniatures comme Scalextrix, où l'on contrôle des autos de course sur des rails avec des manettes, c'est pas nouveau, mais celui de Lansay, il est long, long, long, et il fait des trucs tout bizarres genre looping, croisement des voies, ponts suspendus, virages relevés, zigzag, bref, LA totale ! Attention, les adultes sont obligés de souffler dans le ballon avant de prendre le départ !
Lansay : Circuit Grand AM, 1 040 F.







SWITCHBLADE

Si vous ne connaissez pas encore la société d'édition anglaise Gremlin, il serait temps de vous mettre à la page. En effet, après Impossamole, dont Robby nous dit tout le bien qu'il en pense dans les pages suivantes, le prochain jeu Amstrad de Gremlin s'appelle Switchblade. Conçu et réalisé par les programmeurs de Rick Dangerous, Switchblade reprend le principe du Platform Game cher aux jeux sur console.
Switchblade est un petit personnage comme Rick et se balade dans des labyrinthes immenses (c'est vraiment très grand, sur la préversion que nous avons vue, tous les niveaux étaient accessibles et le nombre d'écran est impressionnant). L'animation est très rapide. Par contre, nous n'avons pas jugé de la difficulté, du nombre d'ennemis et de pièges. A suivre...

BIDOUILLES

Dégainez vos épées et affûtez vos poignards, vous allez en avoir besoin, Sined le barbare est de retour, dès le mois prochain il reprendra la rubrique des bidouilles. Il travaille déjà sur une série d'articles qui devrait résoudre tous vos problèmes de gestion de disque, de sons, de musique, de fichiers, le tout en assembleur ou sous système. La plupart des composants du CPC avaient déjà été passés en revue, mais des questions restaient encore sans réponse. Que les cous fragiles se protègent d'armure : il y a de la décapitation dans l'air.

MIDNIGHT *RESISTANCE*

Vroouum ! Ocean a mis le turbo puisque c'est la société la plus prolifique sur Amstrad en cette première moitié d'année 1990. Encore une nouvelle adaptation d'une borne d'arcade : Midnight Runner. On nous a assuré qu'il s'agissait d'un cocktail explosif entre Robocop, pour les décors et le genre de jeu, et Forgotten Worlds pour le maniement des armes et des personnages. Nous, on ne demande qu'à voir, et vous ?...

LE TOP MAG

Chaque mois nous vous proposons de nous envoyer une carte postale avec vos jeux préférés du moment. A partir de vos classements, nous établissons le Top Mag, qui représente les jeux les plus prisés du mois en cours. Il faut savoir que nous tirons au sort deux cartes parmi le lot que nous recevons pour faire gagner deux abonnements gratuits à *Amstrad Cent Pour Cent*. Et c'est réellement un tirage au sort, qu'on se le dise ! Nous en connaissons qui essaient de deviner quel sera le classement du mois suivant, espérant ainsi gagner l'abonnement. Alors contentez-vous de nous donner vos préférences, même s'il s'agit de vieux jeux.

LE TOP MUSIQUE

Pour le Top Musique, on vous demande de nous donner votre musique préférée sur CPC. Je veux bien reconnaître que la musique de Barbarian est sympa, m'enfin bon. Vous pourriez faire preuve de plus d'originalité ! N'avez-vous jamais entendu la musique des Passagers du vent (par Charles Callet) ? Celle de Agent X II (par Tim Follin) ? Ou encore celle de Glider Rider (par Dave Whitataker) ? On compte sur vous pour faire évoluer ce Top Musique.

AMSTRAD 6128. Pour les accros de la micro.

à partir de

2990F TTC*

L'AMSTRAD 6128, c'est l'ordinateur personnel le plus vendu : 500 000 exemplaires en France, deux millions en Europe. Avec lui, tu peux jouer mais aussi apprendre à programmer et travailler (et c'est encore mieux si tu lui ajoutes l'imprimante AMSTRAD DMP 2160). Avec lui, tu peux disposer de la plus grande bibliothèque de logiciels (plus de 2 000 !), des meilleurs jeux, les plus récents aux prix les plus abordables. Sans compter ceux que tu peux échanger gratuitement avec tes amis ou télécharger à partir du Minitel (3615 code AMSTRAD) et du câble de téléchargement. Avec le 6128, enfin, tu peux regarder la télévision sur ton moniteur couleur** grâce à l'adaptateur télé. C'est magique, c'est AMSTRAD.

Ordinateur AMSTRAD 6128 complet, avec écran monochrome, lecteur de disquette + câble de téléchargement : 2 990 F T.T.C.

Ordinateur AMSTRAD 6128 complet, avec écran couleur, lecteur de disquette + câble de téléchargement : 3 990 F T.T.C.

MENDÈS-FRANCE M.C.



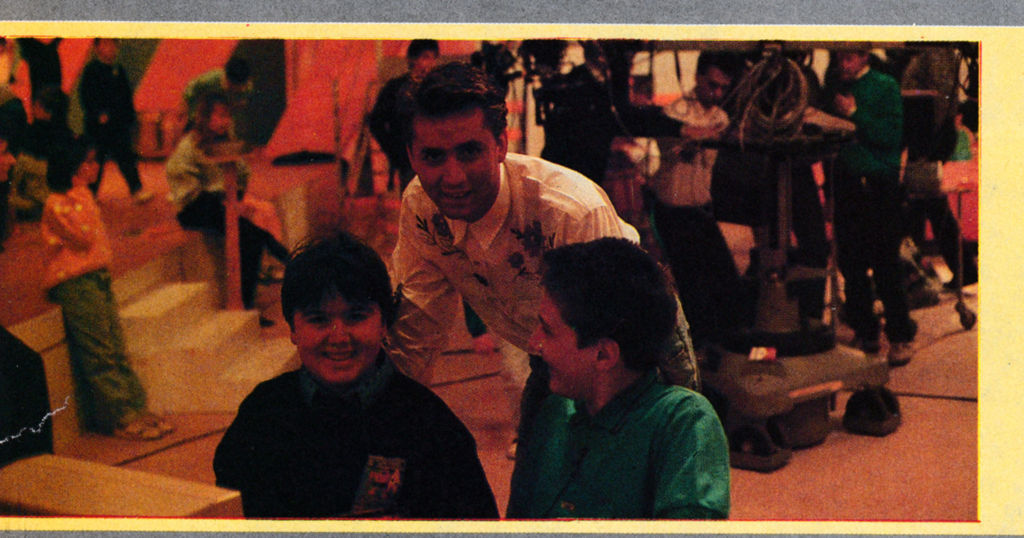
Pour tout savoir sur le 6128, tapez 3615 code AMSTRAD.

* Prix publics généralement constatés avec écran monochrome. **Si ton moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.

LES AVENTURIERS

Si vous mettez dans une même boîte et sur deux disquettes Forgotten Worlds (85 % dans le n° 17), Strider (85 % dans le n° 19), Indiana Jones (82 % dans le n° 18) et Vigilante (80 % dans le n° 17), vous obtenez la dernière compilation de SFMI : Les Aventuriers. Même si on trouve que le titre ne reflète pas le style des jeux présentés (qui se rapprochent plus de l'arcade que de l'aventure), Les Aventuriers n'en est pas moins une excellente compilation que vous devez avoir s'il vous manque au moins deux titres parmi les quatre, ouaips !



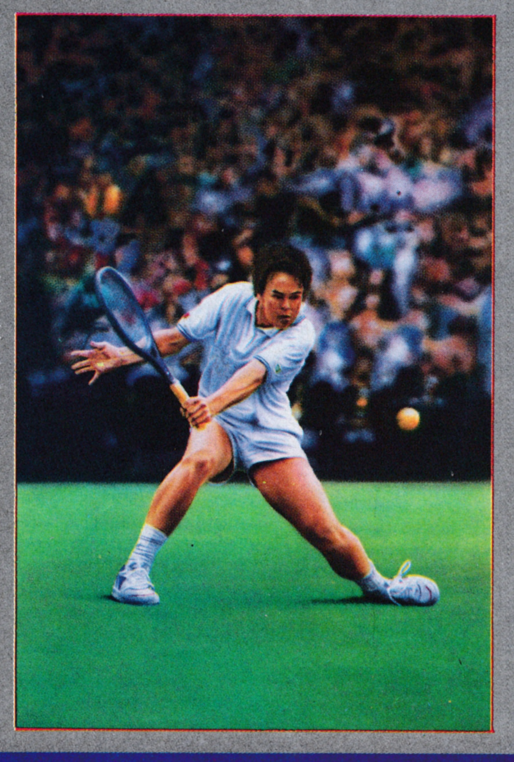


CHALLENGE VIDEO SUR A2

Tous les mercredis dans l'émission "Eric et Noëlla" sur A2, vous pouvez voir deux concurrents s'affronter sur Plotting, un jeu qui devrait sortir sur CPC au mois de septembre. Le matin vers 10h20, ils s'entraînent et les téléspectateurs peuvent voter sur le futur gagnant en précisant le score qu'il va faire. L'après-midi, vers 15 heures, le match a lieu ; le vainqueur du challenge remporte cinq jeux et le perdant, deux. Si vous avez parié sur le bon joueur et sur le bon score, vous pourrez vous-même gagner un jeu. A voir...

INTERNATIONAL TENNIS 3D

Quand Palace Sofware (l'éditeur des deux Barbarian) annonce qu'il va sortir une simulation de tennis, on peut s'attendre à tout. Mais ce n'est pas encore assez. Nous avons vu une démo de ce jeu et il ne ressemble à aucun autre. Les graphismes sont en fil de fer 3D et les joueurs ressemblent plus à des robots qu'à des athlètes genre Yannick Noah. Nous n'avons pas pu y jouer et réservons notre jugement pour le mois prochain.



L'EUROPE PRIMAIRE

L'éditeur breton Micro C propose aux élèves de primaire et de début de sixième de commencer une initiation à trois langues, l'allemand, l'espagnol, l'italien. Nous avions déjà testé la version anglaise dans le n° 24 d'*Amstrad Cent Pour Cent*.
Tous ces logiciels sont faits dans le même moule, seul la langue change. On y retrouve exactement les mêmes mots. Le dictionnaire permet d'apprendre le nom des animaux, des couleurs, des nombres, des vêtements. On peut également choisir de compléter des phrases, ranger dans l'ordre un texte ou pratiquer la conjugaison sur sept verbes courants.



UN TRIO D'ENFER

Loriciel a eu l'excellente idée de réunir dans une même boîte les jeux Skweek (85 %), Windsurf Willy (87 %) et Chicago 90 (76 %), les pourcentages entre parenthèses étant les notes obtenues lors de leur test dans *Amstrad Cent Pour Cent*. Skweek, le jeu qui rend fou, est le meilleur jeu d'arcade que Loriciel ait sorti. Windsurf Willy est une simulation démentielle de planche à voile, programmée de main de maître par Philippe Pamard, l'auteur de Titan. Enfin, Chicago 90 vous propose de vous enfuir au plus vite si vous avez choisi le camp des voleurs, ou de réussir leur interception si vous endossez l'uniforme de policier, dans une course poursuite infernale dans les rues d'une grande ville.
Bref, Trio de Loriciel est une excellente compilation !
A propos, les jeux de Rainbow Arts (les Allemands) seront désormais distribués par Loriciel. De ce fait, on attend avec impatience Turrican.

UNE SECTE DANS LE PERIGORD



Tout le monde attendait, de Lankhor, la suite du Manoir, mais il n'est pas sûr que celle-ci arrive un jour sur CPC. Par contre, nous n'allons pas tarder à recevoir la Secte noire. Ce soft développé par deux auteurs indépendants, Jean-Pierre Godet et Jean-Claude Lebon, a tapé dans l'œil de la société. Serait-ce le cadre, le Périgord, aussi noir que la secte, le petit village d'Issegeac et ses 34 lieux à découvrir, ou les graphismes en mode 1 (4 couleurs) ? L'histoire est aussi sombre que la couleur invoquée.
Il y a bien longtemps, dans un petit village du Périgord, d'étranges phénomènes amenèrent la panique dans la population. Pour faire cesser ces faits étranges, on fit venir un exorciste de renom. Après avoir délivré le village de sa malédiction, il laissa aux villageois son grimoire pour les protéger. Celui-ci fut confié au patriarche, votre grand-père. Un jour, un étranger vint dans le village et effraya cette population pour le moins superstitieuse. La nuit suivante, le grimoire avait disparu et il ne restait que le cadavre de votre aïeul.
Vous devrez découvrir 140 indices. Le mode de jeu est très classique puisque les actions passent par un analyseur syntaxique, relativement puissant (450 phrases-réponses). Alors, à vous de dénicher les truffes...

DU SOLDAT DE BOIS
AU ROBOT TRANSFORMABLE

C'est pas le titre d'une nouvelle série japonaise, mais le nom d'une exposition très culturelle, n'est-ce pas, sur l'évolution des figurines pour enfants durant les siècles. Toute la généalogie de ce mini univers guerrier est présentée, des soldats en bois ou en argent du XVIIIe siècle jusqu'aux Transformers d'aujourd'hui, en passant par les GI-Joe, ils sont tous là pour nous rappeler avec émotion les tchactchac poumpoum, t'es mort, de notre enfance. Pour tous les incultes et les autres, rendez-vous au ***musée des Arts décoratifs, du 10 mai au 4 novembre, 107, rue de Rivoli, 75001 Paris.***

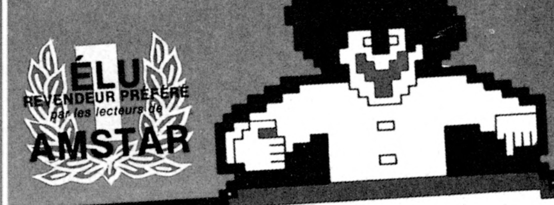
CROCO PASSION

Qui ?... Quoi ?... Qu'est-ce ?... Clandestine, et *Croco Passion* ? Whaaap ! Scoop !... un nouveau fanzine pour CPC, mais attention !... Je vois déjà les mecs de *Syntax Error* devenir tout rouges... Un nouveau fanzine sur CPC écrit par une copine, une fille quoi ! L'événement est suffisamment exceptionnel pour que *Cent Pour Cent* en parle. Bon, c'est le n° 1 et on ne va pas en faire la critique, vous jugerez vous-mêmes en le commandant contre un timbre de 3 F (ou de 2,80 F, si vous n'êtes pas pressés) à Sandrine Coutelier, 3, rue des Hortensias, 91380 Chilly-Mazarin.

ARCHIVEZ AVEC TRIO 1.0

Rien à voir avec la compil. de Loriciel, Trio 1.0 est un pack de trois utilitaires développé par un particulier. Ainsi, Disk Utilities permet la gestion du catalogue d'une disquette, d'effacer ou de renommer un fichier et d'éditer des étiquettes pour ces mêmes disquettes. Vous allez aussi pouvoir créer une bibliothèque de l'ensemble de vos programmes stockés sur disquettes. L'impression des fichiers issus de l'utilitaire précédent sera autorisé par BIBLIOTK PRINTER et chaîner l'ensemble de vos fichiers bibliothèque avec BIBLIOTK LINKER. Cet utilitaire est en shareware et vous pouvez vous le procurer à l'adresse suivante : Bertrand Hileret, 2, rue Port-de-Castets, 64100 Bayonne, en joignant une disquette 3 pouces et une enveloppe auto-adressée à 3,80 F.

AMSTRAD 464-6128



MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

Non stop aux Champs Elysées
Vous pouvez maintenant acheter vos jeux 7 jours/7 jusqu'à 22 h, même le dimanche !

NOUVEAU
micro CLUB

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER *

BLOODWYCH	149/199F
BOMBER	149/199F
DYNASTY WARS	109/149F
FIRE AND FORGET 2	139/179F
HOSTAGES	169/229F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
KLAX	99/149F
SECRET AGENT	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SIM CITY	ND/199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES *

BOMBUZAL	99/149F
DARK CENTURY	139/179F
ESCAPE FROM PLANET	**99//149F**
PLAYER MANAGER	139/179F
PINBALL SIMULATOR	ND/209F
POP UP	ND/159F
SCRAMBBLE SPIRITS	99/149F
SPHERICAL	99/149F
STORMLORD 2	99/149F
THE CYCLES	99/169F
TURRICAN	**99/149F**
VENDETTA	99/149F
WORLD CUP SOCCER 90	**99/149F**

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

HIT PARADE

BLACK TIGER	99/149F
CABAL	99/149F
CHASE HQ	99/149F
CRACKDOWN	109/149F
CYBERBALL	99/149F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
E-MOTION	109/149F
HARRICANA	149/199F
HEAVY METAL	99/149F
ITALY 90	129/179F
NINJA WARRIORS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
RAINBOW ISLAND	99/149F
TENNIS CUP	169/199F

CHUCK YEAGER AFT	95/145F
DAN DARE 3	99/149F
DRAGON SPIRIT	99/149F
EAGLE'S RIDER	ND/199F
FOOTBALLER OF YEAR 2	99/149F
GHOSBUSTERS 2	119/139F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
HAMMERFIST	99/149F
HOT ROD	99/149F
IMPOSSAMOLE	99/149F
INDIANA JONES	99/149F
KICK OFF	139/179F
LES INCORRUPTIBLES	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
LOAD RUNNER	149/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
MYTH	129/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
NINJA SPIRITS	99/149F
OPERAT. THUNDERBOLT	99/149F
P47	129/179F
PINBALL MAGIC	149/199F
PIPEMANIA	139/179F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SHINOBI	99/149F
SPIDERMAN	139/179F
TEENAGE QUEEN	169/229F
THE STRIDER	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F
TUSKER	99/149F
VIGILANTE	99/149F
WILD STREETS	139/179F
X-OUT	99/149F

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

N°1 Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)	N°11 Bubble Bobble + Flying Shark (Arcade)
N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	N°12 Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°13 Renegade Target Renegade (Combat de rue)
N°4 Enduro Racer + Super Hang On (Course moto)	N°14 Top Gun + Slap Fight (Arcade)
N°5 International Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	N°15 Rolling Thunder + Rygar (Arcade)
N°6 Grysor + Green Beret (Combat)	N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport)
N°7 California Games + Winter Games (Sim. de sport)	N°17 Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°18 Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°9 Platoon + Predator (Action)	N°19 Quartet + Rampage (Arcade)
N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°20 Hypersports + Track'n Field (Sport)

LES POINTS MICROCLUB : Vous les trouverez sur les boîtes des jeux. En les collectionnant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* *Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

COLISSIMO LA POSTE

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

CPC 14 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... *Code postal* ....
Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNK . GAMEBOY . MEGADRIVE

ENQUETE LECTEURS

Comme tous les ans, nous vous proposons de répondre à notre enquête afin de mieux vous connaître et de faire le magazine que vous souhaitez lire. Pour récompenser votre bonne volonté, cinquante personnes seront tirées au sort et gagneront un cadeau.

A retourner à : **Amstrad Cent Pour Cent, Enquête lecteurs, 31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.**

Si je suis tiré au sort, je souhaite recevoir (une seule réponse possible) :
☐ 1 abonnement d'un an à *Amstrad Cent Pour Cent* ; ☐ 1 jeu Rick Dangerous de Firebird (☐ K7 ☐ D7) ;
☐ 1 jeu Impossamole de Gremlin (☐ K7 ☐ D7) ; ☐ 1 T-shirt Miss X ; ☐ 1 poster de Miss X.

1) Votre sexe :
☐ masculin ☐ féminin

2) Vous avez :
☐ entre 6 et 11 ans
☐ entre 12 et 14 ans
☐ entre 15 et 18 ans
☐ entre 19 et 24 ans
☐ 25 ans ou plus

3) Vous êtes :
☐ écolier
☐ collégien
☐ lycéen
☐ étudiant
☐ ouvrier
☐ employé
☐ fonctionnaire
☐ artisan/commerçant
☐ cadre
☐ inactif

4) Vous habitez :
☐ Paris ou la banlieue parisienne
☐ une ville de 100 000 à 500 000 habitants
☐ une ville de 20 000 à 100 000 habitants
☐ une ville de moins de 20 000 habitants

5) De quels appareils pouvez-vous disposer parmi les suivants ?
VIDEO ☐ une télévision
☐ un magnétoscope
☐ un décodeur C+
☐ un CD vidéo
☐ un camescope
AUDIO ☐ une chaîne hi-fi
☐ un lecteur CD
☐ un walkman
☐ un discman
MUSIQUE ☐ un synthétiseur
☐ un orgue électronique
☐ une guitare électrique
☐ autre(s) :..

6) Quel(s) appareil(s) comptez-vous acheter dans les douze prochains mois ?
VIDEO ☐ une télévision
☐ un magnétoscope
☐ un décodeur C+
☐ un CD vidéo
☐ un camescope
AUDIO ☐ une chaîne hi-fi
☐ un lecteur CD
☐ un walkman
☐ un discman
MUSIQUE ☐ un synthétiseur
☐ un orgue électronique
☐ une guitare électrique
☐ autre(s) :..

7) Vous regardez la télévision :
☐ jamais
☐ rarement
☐ souvent
☐ dès que vous en avez l'occasion

8) Vous écoutez la radio :
☐ jamais
☐ rarement
☐ souvent
☐ dès que vous en avez l'occasion

9) Vous écoutez surtout :
☐ RTL
☐ France Info
☐ Europe 1
☐ Skyrock
☐ France Inter
☐ Fun Radio
☐ NRJ
☐ Maxximum
☐ Europe 2
☐ Chérie FM
☐ RMC
☐ Autre(s) :..............................

10) Pratiquez-vous une ou plusieurs activités sportives ?
☐ oui ☐ non

11) Si oui, lesquelles ?
☐ gymnastique/jogging
☐ athlétisme
☐ natation
☐ sport de combat
☐ art martial
☐ tennis de table
☐ tennis
☐ football
☐ hand-ball
☐ basket-ball
☐ volley-ball
☐ autre sport collectif :..............
....
☐ VTT
☐ roller-skate ou skate-board
☐ planche à voile
☐ autre(s) :................................
....

12) Si vous pratiquez une activité sportive, la pratiquez-vous :
☐ plusieurs fois par semaine
☐ 1 fois par semaine
☐ moins souvent

13) Lisez-vous d'autres magazines qu'*Amstrad Cent Pour Cent* ?
☐ oui ☐ non

14) Si oui, lesquels ?
☐ presse d'information
☐ presse TV
☐ news à tendance politique
☐ presse spécialisée
☐ sports
☐ loisirs

15) Au cours des 12 derniers mois, vous avez acheté :

	1 à 5	Plus de 5	Aucun
Livres (romans, essais...)	☐	☐	☐
Albums BD	☐	☐	☐
Livres concernant la micro	☐	☐	☐

16) Pouvez-vous utiliser un Minitel ?
☐ oui, le mien (ou celui de mes parents) ☐ non
☐ oui, mais il ne m'appartient pas

17) Si vous utilisez un Minitel, vous l'utilisez :
☐ chez vous
☐ chez des amis
☐ sur votre lieu de travail
☐ pour raisons professionnelles
☐ pour raisons personnelles
☐ pour le téléchargement

18) Vous l'utilisez :
☐ plusieurs fois par semaine
☐ 1 fois par semaine
☐ moins souvent

19) Quels serveurs micro consultez-vous ?
☐ Gen 4
☐ Micronews
☐ Amcharge
☐ Tilt
☐ RTEL
☐ Amstrad
☐ Joystick

20) Comment avez-vous connu *Amstrad Cent Pour Cent* ?
☐ des amis m'en ont parlé
☐ je l'ai acheté en kiosque ou en librairie
☐ par une publicité
☐ en achetant un CPC
☐ au cours d'un salon

21) Comment vous procurez-vous *Amstrad Cent Pour Cent* ?
☐ je l'achète en kiosque ou en librairie
☐ j'y suis abonné
☐ il m'est donné ou prêté

22) Si vous êtes abonné, depuis quel numéro ? ....
Vous réabonnerez-vous à *Amstrad Cent Pour Cent* ?
☐ oui ☐ non

23) Depuis combien de temps lisez-vous *Amstrad Cent Pour Cent* ?
☐ depuis le n° 1
☐ depuis plus d'1 an
☐ depuis 6 mois-1 an
☐ depuis moins de 6 mois

24) Vous lisez *Amstrad Cent Pour Cent* :
☐ tous les mois
☐ plus de 6 fois par an
☐ moins de 6 fois par an

25) Combien de temps consacrez-vous à la lecture d'un exemplaire d'*Amstrad Cent Pour Cent* ?
☐ moins d'1 heure
☐ 1 à 2 heures
☐ plus de 2 heures

26) En combien de fois le lisez-vous ?
☐ d'une seule traite
☐ en 2 ou 3 fois
☐ en plus de 3 fois

27) Conservez-vous vos anciens numéros d'*Amstrad Cent Pour Cent* ?
☐ oui ☐ non

28) Vous arrive-t-il de les relire ?
☐ oui ☐ non

29) Vous pensez qu'*Amstrad Cent Pour Cent* :
☐ s'améliore ☐ régresse

30) Combien de personnes lisent votre exemplaire d'*Amstrad Cent Pour Cent* ?
☐ 1 personne ☐ 5 personnes
☐ 2 personnes ☐ 6 personnes
☐ 3 personnes ☐ plus de 6 personnes
☐ 4 personnes

31) Vous trouvez le prix d'*Amstrad Cent Pour Cent* :
☐ excessif
☐ correct
☐ super abordable

32) En général, vous trouvez qu'il y a dans *Amstrad Cent Pour Cent* :
☐ trop de photos ☐ pas assez de dessins
☐ pas assez de photos ☐ trop de textes
☐ trop de dessins ☐ pas assez de textes

33) La publicité est-elle pour vous une source d'information ?
☐ oui ☐ non

34) Que pensez-vous de la place qui lui est accordée dans *Amstrad Cent Pour Cent* ?
☐ trop importante
☐ correcte
☐ négligeable

35) Vous trouvez la mise en page d'*Amstrad Cent Pour Cent* :
☐ claire ☐ désagréable
☐ embrouillée ☐ moderne
☐ agréable ☐ nulle

36) Vous trouvez que le style d'écriture des tests de jeux est :
☐ drôle ☐ clair
☐ ennuyeux ☐ confus
☐ bien écrit ☐ intéressant
☐ mal écrit ☐ inintéressant

37) Vous trouvez que le style d'écriture des rubriques techniques est :
☐ drôle ☐ compréhensible
☐ ennuyeux ☐ trop compliqué
☐ clair ☐ intéressant
☐ confus ☐ inintéressant

38) Tapez-vous des listings publiés dans *Amstrad Cent Pour Cent* ?
☐ oui ☐ non

39) Trouvez-vous que les logiciels testés dans *Amstrad Cent Pour Cent* sont :
☐ surnotés
☐ bien notés
☐ sous-notés

40) Aimez-vous les rubriques suivantes ?

	oui	non
Actuel	☐	☐
Softs à la une	☐	☐
Courrier de Miss X	☐	☐
Courrier de Franck Einstein	☐	☐
Pokes au rapport	☐	☐
P.A.	☐	☐
Listing	☐	☐
Help	☐	☐
Initiation à l'assembleur	☐	☐
Initiation au Basic	☐	☐
Basic Perfectionnement	☐	☐
Bidouilles	☐	☐
Telechargement	☐	☐
Softs du mois	☐	☐
Top Mag	☐	☐
Inspecteur Budget	☐	☐
Actuel Musique	☐	☐
Actuel BD	☐	☐
BD	☐	☐
Concours	☐	☐
Plans de jeux	☐	☐

41) Quel genre de jeux préférez-vous sur CPC ?
☐ Arcade-aventures
☐ Arcade-action
☐ Simulations sportives
☐ Simulations de guerre (wargames)
☐ Aventures
☐ Réflexion et stratégie
☐ Jeux éducatifs
☐ Adaptations coin-up
☐ Adaptations ciné/BD/cartoons

42) Parmi les autres mags micro suivants, lesquels lisez-vous ?
☐ *Tilt* ☐ *Micro-mag*
☐ *Joystick* ☐ *Amstar & CPC*
☐ *Micronews* ☐ *Génération 4*
☐ Autre(s) : ....

43) De quel appareil disposez-vous ?
☐ CPC 464 ☐ Amstrad PC
☐ CPC 664 ou 6128 ☐ PC (autre que Amstrad)
☐ Atari 520 ST ☐ console de jeux Sega
☐ Atari 1040 STF ☐ console de jeux Nintendo
☐ Amiga 500 ☐ console de jeux NEC
☐ Amiga 1000 ☐ console de jeux Atari VCS 2600
☐ autre(s) : ....

44) Lequel de ces appareils comptez-vous acheter dans les 12 prochains mois ?
☐ CPC 464 ☐ Amstrad PC
☐ CPC 664 ou 6128 ☐ PC (autre que Amstrad)
☐ Atari 520 ST ☐ console de jeux Sega
☐ Atari 1040 STF ☐ console de jeux Nintendo
☐ Amiga 500 ☐ console de jeux NEC
☐ Amiga 1000 ☐ console de jeux Atari VCS 2600
☐ autre(s) : ....

45) Si vous avez un CPC, de quels accessoires disposez-vous ?
☐ un ou plusieurs joysticks
☐ une imprimante Amstrad
☐ une imprimante d'une autre marque
☐ un lecteur de disquettes externe (Amstrad DD1)
☐ un tuner-TV
☐ un kit de téléchargement
☐ un Phaser

46) Vous utilisez surtout votre ordinateur pour :
☐ jouer ☐ étudier
☐ programmer ☐ travailler

47) Combien de disquettes ou K7 avez-vous achetées au cours des 12 derniers mois ?

	1 à 5	Plus de 5	Aucune
CPC jeux	☐	☐	☐
CPC utilitaires	☐	☐	☐
CPC éducatifs	☐	☐	☐
CPC vierges	☐	☐	☐

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : .... TEL. : ....

IMPOSSAMOLE

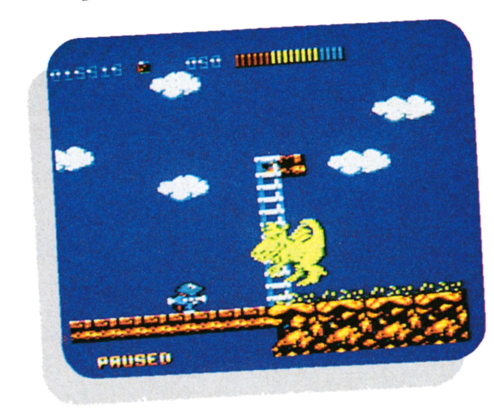


Monty Mole est de retour ! Ce sympathique personnage créé en 1984 par Gremlin revient sur nos CPC pour le cinquième épisode de ses aventures. Impossamole est un grand jeu de plates-formes qui vous retiendra longtemps en haleine, Robby en a fait le tour pour vous.

Monty Mole est une petite taupe à la bouille marrante, qui a déjà vécu quatre aventures désopilantes : Wanted Monty, Monty is innocent, Monty on the Run et Auf wiedersehen Monty de 1984 à 1987. A ma connaissance, seuls les deux derniers volets ont existé sur CPC. Depuis trois ans, plus de nouvelles de Monty. Effectivement, celui-ci s'était retiré sur une île des Tropiques, profitant d'un repos bien mérité au terme de sa vie aventureuse.

NOUVELLE MISSION

Maintenant, accrochez-vous bien, je vous énonce le scénario du jeu : Monty, atteint d'une crise de farniente aiguë, se prélasse au soleil, lorsque... Soudainement enveloppé d'une lumière très intense, Monty est téléporté à bord d'un vaisseau spatial. Des extra-terrestres ayant eu vent de la témérité de la petite taupe, l'investissent d'une mission incroyable : vaincre les cinq gardiens, ceux-là même qui leur ont dérobé les manuscrits sacrés, ingrédients indispensables à la survie de leur planète.



Scénario loufoque pour introduire le fait que Monty va traverser quatre mondes différents, y vaincre quatre monstres différents avant de pouvoir accéder au cinquième monde, toujours différent, et terminer cette aventure... totalement différente.

SUPER MONTY

Pour l'occasion, les extra-terrestres donnent à notre héros une tenue digne de Superman, cape rouge et super pouvoir, lui permettant de se diriger pendant les chutes et d'avoir, une fois par monde, un pouvoir destructeur réduisant à néant tous les ennemis se trouvant à sa proximité. Pour se défendre, il pourra utiliser, pendant un laps de temps limité, un bazooka ou des grenades qu'il trouvera au gré de ses pérégrinations. Désarmé, il achèvera ses adversaires à coups de pieds ou tentera de les fuir par une série de sauts.

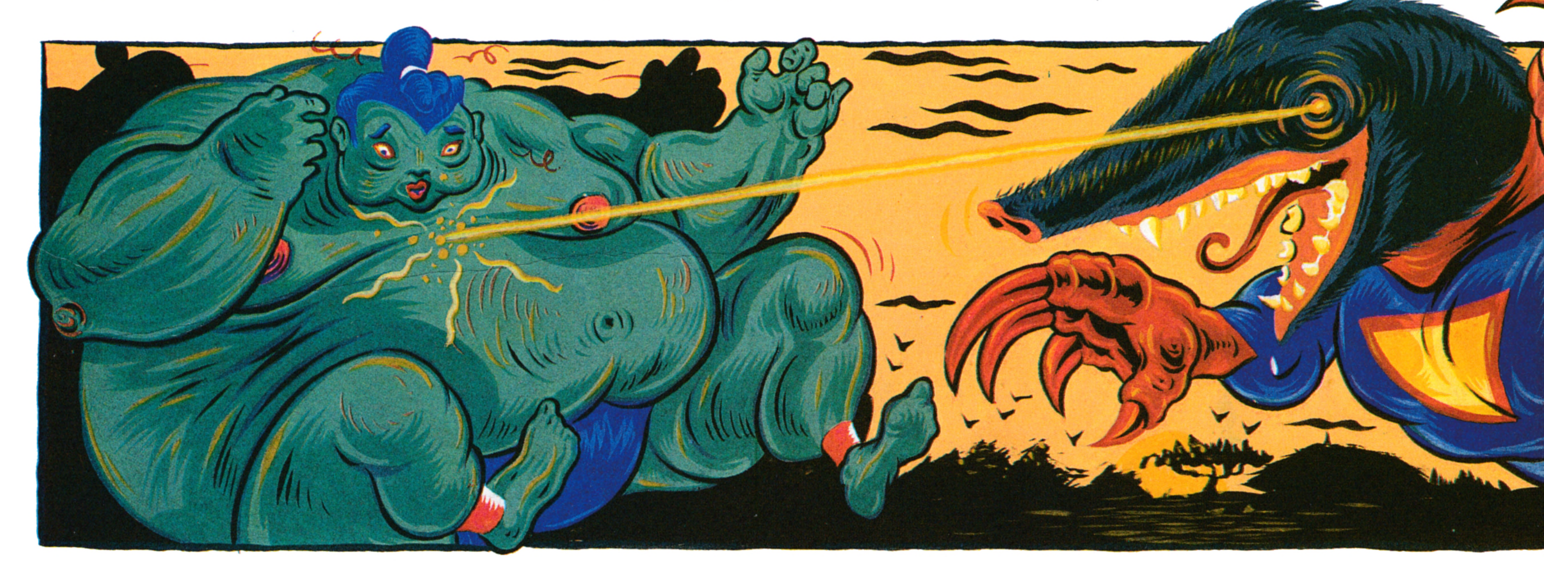
La musique d'introduction est une variation sur le thème de Monty on the Run. Cette dernière fut composée de main de maître par Rob Hubbard sur Commodore 64. D'ailleurs, je vous recommande chaudement de vous procurer Monty on the Run sur CPC car l'adaptation de la bande sonore originale du Commodore 64 est remarquable. Il n'y a guère plus que sur le service de téléchargement Amcharge que vous trouverez ce jeu ; je vous en avais déjà touché deux mots dans le numéro 7 de *Cent Pour Cent*.

En début de jeu, Monty a le choix du monde qu'il va explorer : Klondike, Orient, Iceland ou Amazonie. Chacun d'eux a ses particularités, offrant une grande diversification de situations et de monstres. J'ai beaucoup aimé les sosies de Bruce Lee en Orient, les baleines en Iceland et les casques de mineurs montés sur pieds dans les mines du Klondike.

Bilan très positif pour les graphismes, qui sont mignons, très colorés et jamais surchargés.

TROUVEZ LE MAGASIN

Dans chaque monde il y a un magasin caché quelque part, repérez-le grâce à la dame taupe qui apparaît lorsque vous êtes à sa proximité. Sur une des photos d'écrans qui illustrent



l'article, vous reconnaîtrez un endroit de la mine du Klondike. Sautez sur la plate-forme à gauche de l'écran, la dame taupe apparaîtra, allez la rejoindre et actionnez votre manette vers le bas, vous entrerez alors dans son magasin et pourrez acheter de la nourriture pour vous remettre en forme. Bien sûr, plus vous serez riche, plus vous pourrez acheter de choses, donc n'oubliez pas de collecter toutes les pièces d'or, elles vous permettront de faire vos achats.

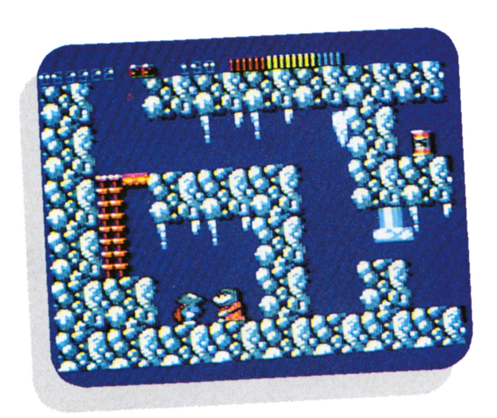


FINS DE NIVEAUX

A la fin de chaque niveau vous vous retrouverez face à un gros monstre que vous devrez éliminer avant de pouvoir passer au niveau suivant. Chacun d'eux se déplace d'une façon particulière. Il faudra, bien sûr, éviter tout contact avec eux et utiliser les plates-formes et échelles pour mieux parer leurs attaques. Il est conseillé d'affronter ces monstres avec un bazooka afin de les affaiblir avant de les achever de quelques coups de pieds bien placés dans un ultime corps à corps.
Ainsi, en Orient, vous rencontrerez un dragon vert, un arbre enchanté en Amazonie, un ver géant dans les mines du Klondike et un désopilant cornet de glace géant en Iceland.



Le cinquième niveau de jeu, auquel vous n'accéderez qu'après avoir remporté les quatre premières épreuves, s'intitule Bermuda. Les décors sont marins et composés de bateaux et d'îles, presque désertes pour cette ultime partie du jeu, au terme de laquelle vous affronterez une tornade géante,



genre élémentaire de l'air (pour les spécialistes de Donjons & Dragons).
Pour conclure, nous mettrons une bonne note au scénario du jeu qui permet de sélectionner le monde par lequel nous allons commencer cette aventure. Ainsi, le joueur bloqué dans une partie du jeu peut choisir de recommencer en explorant un monde différent ; c'est une bonne initiative relançant grandement l'intérêt ludique et augmentant la longévité du soft.
Impossamole est donc un véritable régal pour les amateurs de grands jeux d'échelles et de plates-formes, dont je fais partie. La diversité des décors, les nombreux ennemis et la longue partie d'exploration inhérente à chaque niveau font de ce jeu un excellent divertissement dont on ne se lasse pas de sitôt.

Robby

IMPOSSAMOLE de GREMLIN
Distribué par SFMI
K7 : 99 F
Disc : 149 F

Graphisme :	93 %
Son :	69 %
Animation :	83 %
Richesse :	95 %
Scénario :	84 %
Ergonomie :	73 %
Notice :	68 %
Longévité :	92 %
Rhaa/Lovely :	96 %

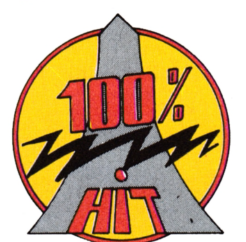


DOUBLE DRAGON II

83%

Tous ceux qui, au péril de leurs nerfs et de leur vie, ont fini le Double Dragon premier du nom, se doutaient bien que la saga ne pouvait en rester là et que les deux héros du meilleur jeu de combat depuis la naissance du microprocesseur auraient de nouveau à combattre des bandes de géants verts et d'amazones cloutées. Normal, Double Dragon, comme Barbarian, est un des rares jeux qui mérite un certain nombre de suites.





Souvenez-vous : dans leur première aventure, Billy et Jimmy Lee devaient sauver leur amie Marian des griffes des Guerriers Noirs. On le sait, la victoire fut totale. Seul problème, durant le combat, les héros laissaient en vie (bien que très amochée) une amazone punk, prénommée Linda.
Pour ce nouvel épisode, la notice nous donne droit à un véritable scénario fleuve contant la guérison de Linda, et ses efforts pour ramener à la vie l'ensemble des Guerriers Noirs et leur chef Willy. Comme de bien entendu, tous ces horribles vont, une nouvelle fois, enlever Marian et, se disant qu'on ne les reprendrait pas deux fois, l'assassiner immédiatement. Clac ! Comme ça, sans sourciller. Sortez vos joysticks, ces vilains ne méritent décidément (et une fois de plus) aucune pitié.

VOTRE MISSION : COGNER, LATTER, ET FRACASSER !

Voilà donc les frangins Lee de retour au turbin... Obligés de se retaper une bande de zombies afin de ramener à la vie les restes de leur copine en piteux état, et enterrée dans un champ magique. M'enfin, zombies ou pas, vos ennemis ne risquent pas de résister longtemps à vos coups de pied meurtriers. Là, laissez-moi m'adresser un instant aux novices, à tous ceux qui n'ont pas eu la chance de connaître Double Dragon, le first.

PASSAGE MYSTIQUE POUR NOUVEAUX VENUS

Double Dragon, chers amis, est une transe mystique. Lorsque l'homme-joystick (appellé ainsi depuis qu'il ne quitte plus son CPC chéri) y joue, il oublie tout : le temps, l'espace, sa condition, ses devoirs du lendemain, ou sa feuille d'impôt. Double Dragon est une véritable religion, une merveille en sprites et pixels.

NOTE EXPLICATIVE POUR INCULTES

N'allez pas croire que dans ce soft-culte de combat de rue, on se contente de latter avec poings et pieds. Car, en maniant le joystick avec dextérité (le jeu au clavier est tout aussi ergonomique), on peut rivaliser avec Bruce Lee. Et ce, en donnant de superbes coups de coude, coups de pied sautés (méchamment efficaces), coups de boule, finition de l'adversaire au sol (option uniquement utilisable dans le II, avec tout de même une certaine tendance au bug), sans oublier la possibilité d'utilisation d'armes.
Pour plus de détails, reportez-vous au n° 19 d'Amstrad *Cent Pour Cent*, dans lequel, soit dit en passant, Double Dragon récoltait la note (méritée) de 94 %.



COMMENT NE PAS SE FOULER

C'est sûr, les créateurs de Double Dragon II ne se sont pas foulés pour ce second épisode. Déjà, la musique n'a pas changé d'un millimètre. Même s'il est agréable, pour une suite, de retrouver le thème principal, quelques petites variations auraient été les bienvenues. Les graphistes ne se sont pas plus fatigués : couleurs baveuses, contours grossiers, et décors très très proches du premier du nom. Attendez, ne





partez pas : malgré ces petites faiblesses, Double Dragon II se présente tout de même comme une sacrée partie de plaisir.

GARE AU NINJA-TOUPIE

Revenons aux côtés positifs du soft. Le jeu à deux est toujours aussi prenant et excitant. Il faut dire que de nombreux nouveaux adversaires viennent rajouter du piquant à l'affaire : combattants cascadeurs qui vous attaquent en faisant la roue (rapidement stoppés par un shoot destructeur), gros zombies balèzes qui se régénèrent une fois abattus, ou ninjas danseurs spécialistes du coup de pied-toupie qui tue.



Passons aux armes, car il y a ici de nombreuses nouveautés. Ma préférée est un énorme tronc d'arbre que même Schwarzenegger aurait du mal à soulever. Ce que je fais d'un simple mouvement de joystick. C'est beau les jeux micro, non ? Les battes de base-ball ont, elles, été remplacées par des fléaux d'arme, ressemblant en fait à une pelle dont le manche aurait été remplacé par une chaîne. En tout cas, ça fait très mal.

UNE SEULE REGLE : LATTER SON CAMARADE !

Bon, arrive maintenant un problème d'éthique. En effet, je dois vous l'avouer, nous avons fini, Pierre et moi, le soft en quelques parties acharnées. Bon, c'est vrai, la baston, ça nous connaît (il faut bien s'envoyer quelques fleurs de temps en temps, non ?). Mais maintenant, tout dépend de votre vision des choses. Double Dragon ne s'aborde pas de la même manière que, par exemple, Rick Dangerous. Il a, au contraire, une mission défoulatoire. Ainsi, lorsqu'on joue à deux, on peut, une fois la mission terminée, combattre son camarade, un duel à mort déterminant le gagnant de la partie. Une fois le jeu maîtrisé, cette dernière stomba deviendra le véritable centre d'intérêt de Double Dragon II. Et puis, je vous conseille d'adopter de nouvelles règles pour jouer à deux sur ce soft : chacun pour sa peau, tous les coups sont permis entre les deux joueurs, tout en essayant d'avancer le plus vite possible.
Fous rires garantis dans les mêlées destructrices. Du coup, même si ce second épisode est loin d'innover comme son prédécesseur, les fans de Billy et Jimmy seront ravis de les incarner dans une nouvelle aventure à haute teneur défoulatoire.

Matt MURDOCK

DOUBLE DRAGON de VIRGIN MASTERTRONIC
Distribué par VIRGIN
K7 : 99 F
D7 : 149 F

Graphisme :	65 %
Son :	45 %
Animation :	65 %
Difficulté :	65 %
Richesse :	77 %
Scénario :	83 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	84 %
Longévité :	82 %
Rhaa/Lovely :	88 %





X-OUT

75%



Etes-vous prêt à affronter les délires irrationnels d'un nouveau shoot'em up ? Ses aliens, ses paysages apocalyptiques mordorés et sa vue, convoitée, sur notre Terre à occuper ? Si tel est le cas (le mec macho : "on est pas des gonzesses !"), plongeons-nous illico dans l'action.

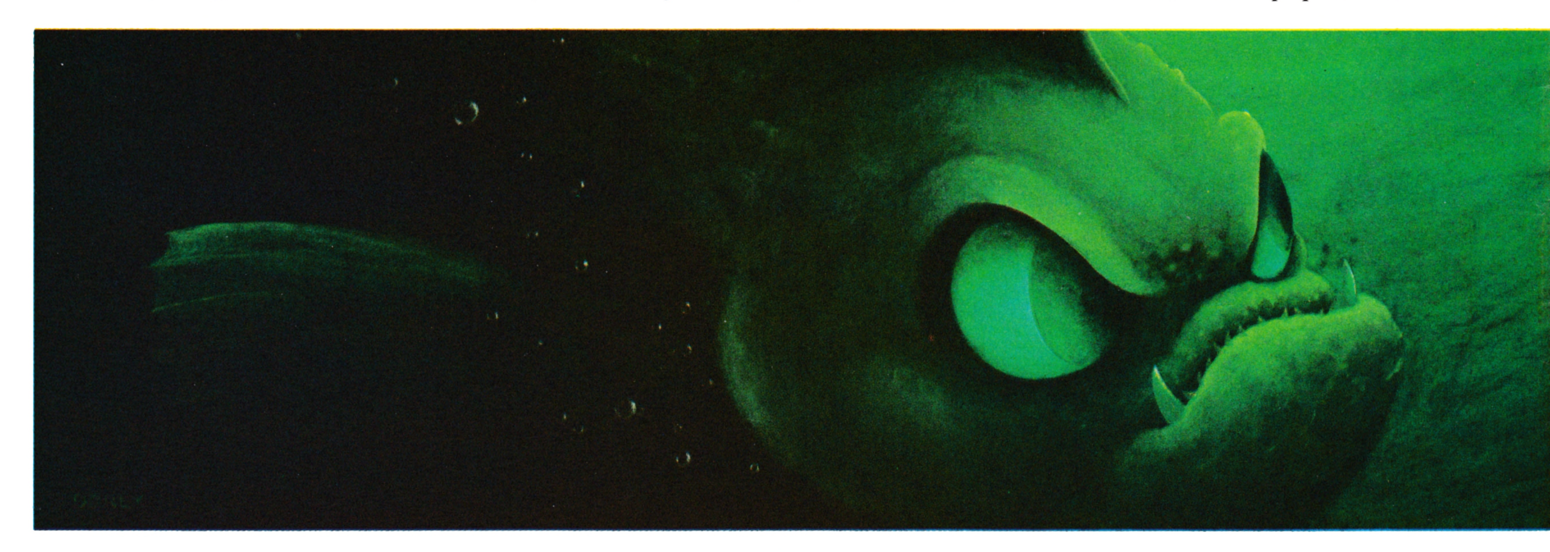
D'emblée, je vous cite la notice, qui nous met directement dans l'ambiance, sans ménagement aucun, et qui a au moins le mérite de ne pas s'encombrer de propos inutiles :
"Dans X-Out, vous trouverez huit mondes envahis par de nombreux adversaires et par huit monstres très forts. A vous d'éliminer ces ennemis, de délivrer les mondes et de sauver la galaxie".
Bah ! rien qu'ça ! Pour cette mission, il me fallait trouver l'homme de la situation.

COMME ON SE RETROUVE

Bonjour, je me (re-) présente : Brutus, de retour après mes cours accélérés d'alphabétisation. Je ne suis pas là par hasard. Erudit ès castagnes intercosmiques, comment ne m'aurait-on pas choisi, moi, que rien ni personne n'effraie et qui regarde la mort, comme Lyric (un pote à moi) mate le poster de Kilie Mynogue, c'est-à-dire en n'en ayant rien à foutre ?
C'est un homme, lui, un vrai, comme moi. Mais on me fait signe qu'il faut que je me mette au boulot, alors en avant.

UN CHOIX IMPRESSIONNANT

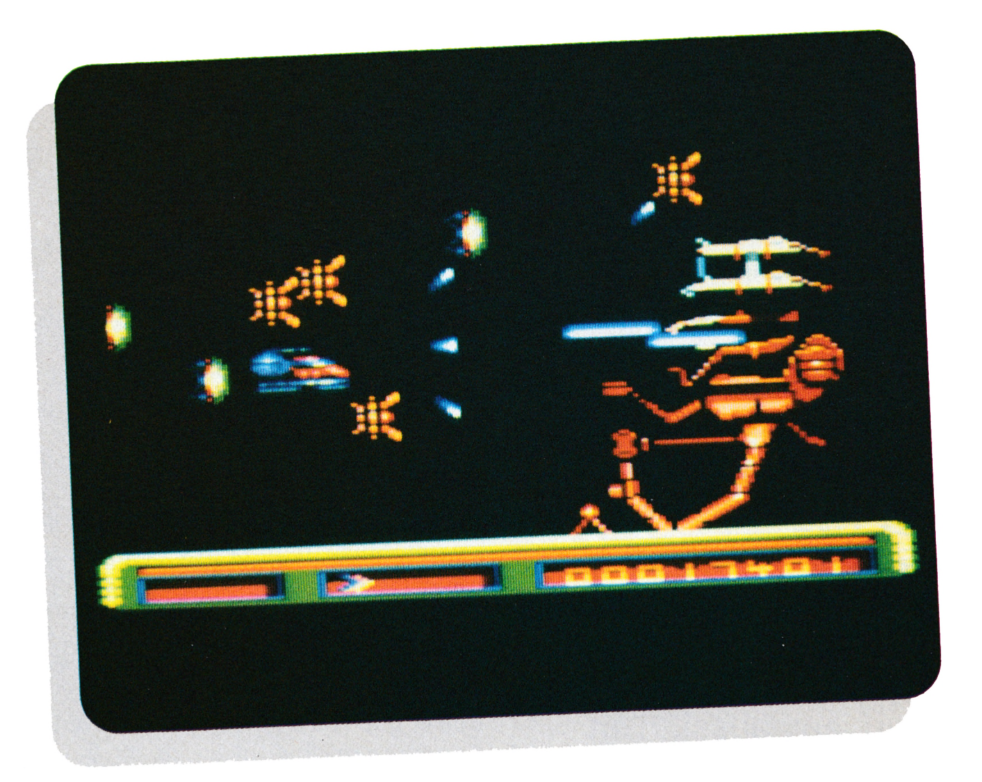
Laissant échapper un sifflement admiratif, je contemple la panoplie d'armes mise à ma disposition pour anéantir les envahisseurs : quatre vaisseaux différents, dont un qui ressemble à s'y méprendre à un alien (comme si je n'allais pas les rencontrer assez tôt), un choix de tirs plus ou moins puissants, des fusées. Un premier système d'armes me permet de sélectionner un des trois "maxi-tirs" (la griffe, le lance-flammes et l'arc électrique) que l'on actionne en gardant le doigt appuyé un petit moment sur le bouton de feu, un deuxième système d'armes comprend principalement des "faux bourdons", qui ressemblent à des bombes mais qui tirent et restent statiques sur l'écran. Enfin, des satellites, sortes de mini-ovnis verts que je place où je veux sur les côtés de mon vaisseau et qui tirent en même temps que moi. Sans doute l'arme la plus utile.
Evidemment, ces équipements coû-



tent la peau des fesses, comme on dit chez les gens distingués, et je ne dispose que d'un petit pécule. Même lorsqu'il s'agit de sauver la planète, l'Etat rechigne à filer du blé. Qu'il vienne se plaindre si je me plante. Je me résigne toutefois à faire mon choix malgré mes modestes moyens et...

ALEA JACTA EST (In nomine patri...)

Ah ! ah ! J'exulte ! Me voilà face à l'ennemi. J'éclate les vagues d'aliens les unes après les autres, essuyant leurs infructueuses attaques comme j'essuie mon petit frère : d'un coup de serpillière (delirium humanum est). Même le petit rigolo sur son serpent n'a pas fait un pli. A vrai dire, seul le big monstre de fin de cette première planète m'a empêché de finir de me couper les ongles de la main droite, mais ce n'est pas trop grave. Et puis, pendant que je livre bataille, je vais laisser la parole à Chris, qui vous parlera de l'aspect technique du soft.





C'EST A MOI DE PARLER ?

Bon bah, OK. Puisque c'est demandé si gentiment...
D'emblée, parlons des choses décevantes : le graphisme, qui peut paraître assez bien foutu, comme ça, au premier abord, mais qui se révèle, somme toute, assez moyen car pas assez retravaillé (les graphismes sont des transferts de versions 16 bits). On ne sent pas là l'amour du travail bien fait. De surcroît, les couleurs ne sont pas toujours merveilleusement choisies (je sais que c'est du mode 0 mais bon, y'a quand même pas 36 000 couleurs !). Ensuite vient le son, irritant : il se résume à de vagues bruits d'explosions, humainement audibles guère plus de dix minutes. J'arrête là les dégâts.
Les trucs cools, maintenant. D'abord, l'animation : fluide comme peut le devenir une motte de beurre placée 20 minutes dans un four à 220 degrés. Elle est vraiment étonnante. Même lorsqu'une quantité impressionnante de sprites vient envahir l'écran, le jeu se déroule à la même vitesse, sans à coups ni rien du tout.



En parlant de sprites, vous serez peut-être content d'apprendre que le nombre de vos ennemis n'a d'égal que leur variété. Je ne me suis pas amusé à les compter mais il y a, à coup sûr, quelques dizaines d'aliens différents, les plus étonnants étant sans doute ces immenses boules de feu qui, une fois touchées, se divisent en plusieurs petites boules qui vous foncent dessus. Euh, Brutus, tu veux dire un mot ?

C'EST PAS TROP TOT

Ouais, bon, je vois que t'as pris ton temps, Chris, et pendant que tu jacassais, eh ben moi, j'ai fait le tour du jeu. La la la la lè reuuu... Et pas toi, d'abord ! Enfin bon, tout ça pour vous dire que j'ai passé un agréable moment mais qu'il faut être un inconditionnel de ce genre de jeu pour s'éclater vraiment.
Ni trop bon, ni trop mauvais, X-Out fait partie de ces jeux sans grande portée mais que certains peuvent se procurer sans regrets.

Chris & Brutus

X-OUT de RAINBOW ARTS
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disc : 149 F



Graphisme :	72 %
Son :	60 %
Animation :	90 %
Richesse :	80 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	75 %
Longévité :	77 %
Rhaa/Lovely :	75 %





WORLD CUP SOCCER 90



Chose promise chose due, en cette période troublée par les ballons ronds noir et blanc, les éditeurs ont prévu, eux aussi, d'en faire leurs choux gras. Nous avons donc eu l'idée de faire un petit test comparatif entre ces deux softs d'apparence proches et pourtant relativement différents dans la gestion.

Avec Virgin, un petit détail : même s'il possède l'accréditation officielle de la Fifa, le soft ne reprend absolument pas la gestion d'une coupe du monde. Pas de poule, mais des matchs qui se suivent et qui, malheureusement, se ressemblent. Les seules options que possède le jeu sont le choix entre un et deux joueurs et entre joystick ou clavier. Il faut toutefois noter deux combinaisons de touches au choix, dont une est tout à fait impraticable sur 464.

UN JEU QUI PRESENTE BIEN

Le test n'avait pourtant pas trop mal commencé, les premières photos qui nous étaient parvenues plaidaient en faveur du jeu. Les graphismes étaient les plus fins qu'un jeu de foot nous ait permis de voir. Côté rapidité d'animation, pas de problème. Là aussi, il fait mieux que ce qui existait avant. Hélas, la jouabilité ne suit vraiment pas. Le champ couvert par l'écran est trop restreint pour réaliser un vrai jeu d'équipe. La solution la plus payante est donc le jeu personnel. Et qu'on ne vienne pas me dire que c'est réaliste, car si Papin arrive à mettre des ballons au fond des filets, c'est quand même souvent grâce au travail de Waddle.

CROCHET COURT ET JEU DE JAMBES

Non, je ne parle pas de boxe, mais il faut reconnaître que partir balle au pied droit devant, éviter les footballeurs adverses par de petits crochets, parfois exécutés par le joueur sans que l'humain ait son mot à dire, est la meilleure façon d'atteindre le but.

Il faut savoir que, même balle au pied, votre joueur tient la dragée haute aux adversaires, donc pas besoin de se soucier de ceux restés derrière vous. La meilleure entrée dans la surface de réparation consiste à arriver désaxé ; de cette façon-là, lorsque la vue change et que votre joueur se retrouve face au gardien, il suffit de lancer dans la direction pour passer le goal. Cette technique sera bien sûr à affiner au cours des matchs.

Ce qui marche dans les premiers niveaux sera plus difficile par la suite, le gardien possédant un bien meilleur plongeon.

ÇA, DU FOOT ?

Le problème, c'est que c'est la jouabilité qui souffre le plus de toutes ces petites imperfections. Ce soft n'a rien à voir avec le foot. Impossible de faire des effets de balles, ni même de la lever. Dans ces conditions, comment voulez-vous faire un centre potable, alors que vous ne savez même pas si un de vos joueurs se trouve devant les buts !

Quant au tir face au goal, la balle peut entrer dans les buts, même lorsqu'elle arrive droit sur lui ou sur un des poteaux. Au contraire, une balle loin du goal peut être arrêtée par ce dernier, sans qu'il effectue pour autant de plongeon, surprenant !

Moralité : ce n'est pas encore World Cup Soccer 90 qui détrônera Emlyn Hughes International Soccer.

Lipfy

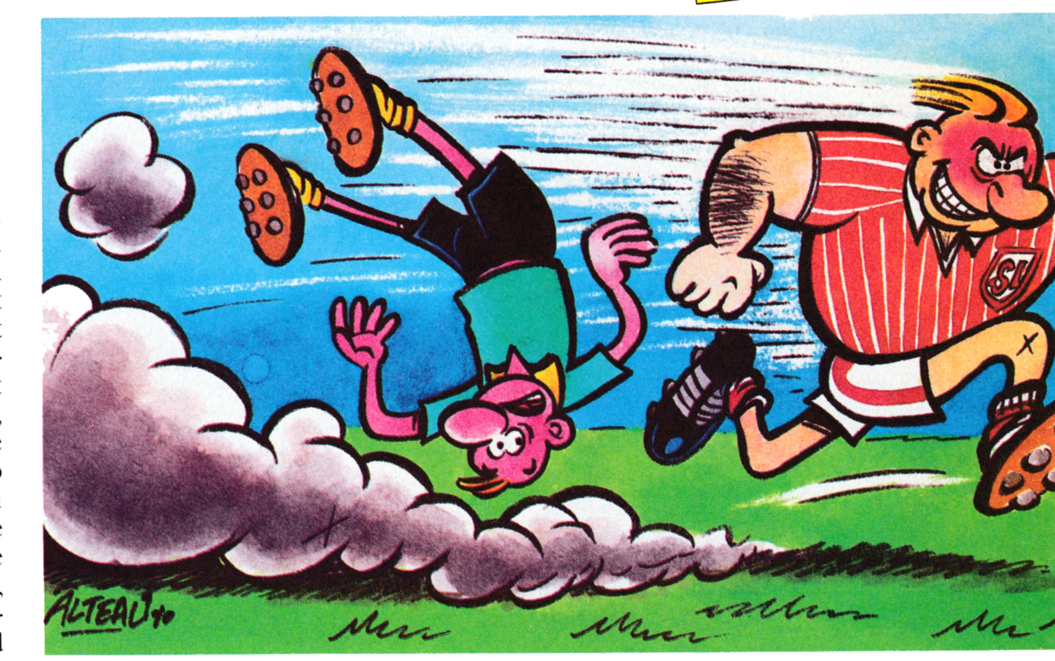
WORLD CUP SOCCER 90
de VIRGIN
K7 : 99 F
Disc : 149 F







Graphisme :	75 %
Son :	70 %
Animation :	75 %
Richesse :	55 %
Scénario :	50 %
Ergonomie :	55 %
Notice :	70 %
Longévité :	50 %
Rhaa/Lovely :	60 %



69% ITALY 1990





Il est toujours intéressant de pouvoir comparer deux jeux à la fois proches et très différents. C'est alors que tous les petits détails prennent une réelle importance. On se rend bien compte que le graphisme sur certains types de jeux n'est pas primordial, alors que la jouabilité en fait tout l'intérêt.

Ces préceptes se révèlent particulièrement vrais lorsqu'il s'agit de simulation de sport. Si, dans les premières minutes, on attache quelque importance aux graphismes, on oublie d'autant plus que le jeu est prenant, bien dosé, bref, tout ce qui fait le succès d'un bon soft.

UNE VRAIE COUPE DU MONDE

Les graphismes d'Italy 90 sont moins bien réalisés que ceux de World Cup, on retrouve, par contre, la vraie gestion d'une coupe du monde. Bien sûr, vous pouvez décider de faire un simple match contre l'ordinateur ou à deux joueurs, cela vous permettra d'apprendre la pratique, mais si vous désirez voir tout l'intérêt du jeu, une coupe du monde s'impose.
Pour commencer, la notice vous met dans l'ambiance puisqu'elle reprend toutes les équipes de la coupe de cette année, avec les joueurs. Lors de la programmation, toutes les équipes n'étaient certes pas encore formées, vous trouverez donc peut-être un petit pourcentage d'erreur. Chaque équipe possède des caractéristiques générales, comprenant la vitesse, l'habileté, la force et l'agressivité. Celles-ci se retrouvent également pour chacun des vingt-deux joueurs présélectionnés de l'équipe.

JOUEUR-ENTRAINEUR

Avant de vous lancer dans le premier match, sélectionnez d'abord votre équipe. Plus elle sera forte et plus le jeu sera facile. Mais essayez donc de gagner la coupe du monde avec le Cameroun ! Après l'équipe, vous devez choisir la formation, c'est-à-dire le nombre de joueurs à l'arrière, au centre et à l'avant, puis les onze joueurs qui formeront votre équipe finale. Après toutes ces préparations, le match peut enfin commencer. Bien entendu, le temps du match est réglable, de deux à quarante minutes.
Comme dans la vraie coupe du monde, vous jouerez, pour commencer, dans votre poule, puis, suivant votre classement dans celle-ci, les différents matchs, tel que l'explique la notice, fort jolie et relativement bien faite.

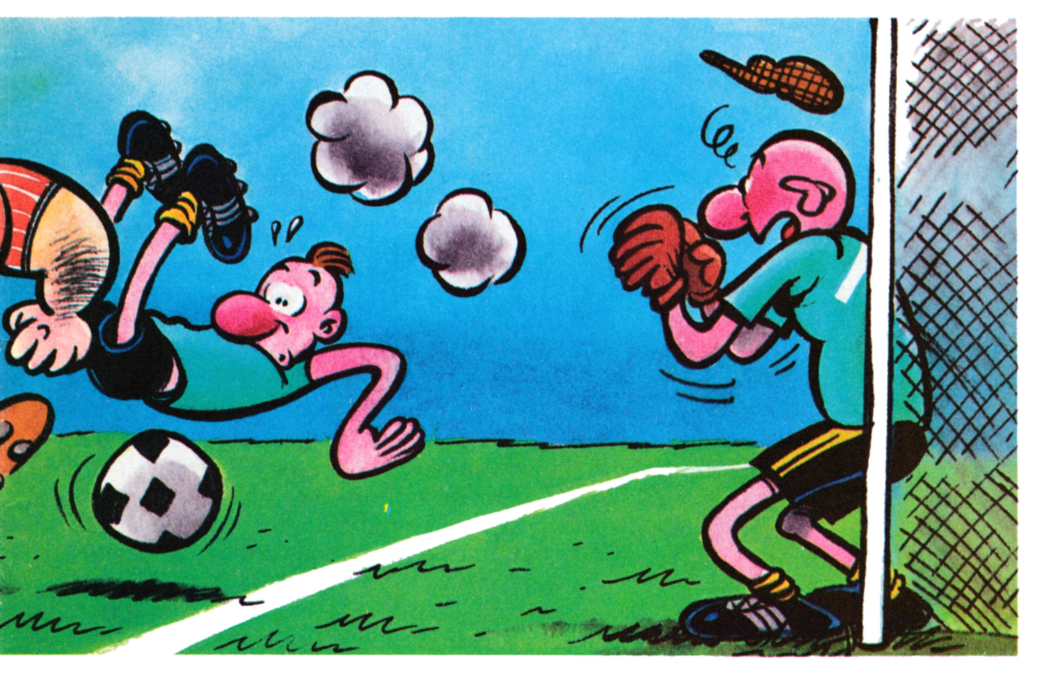
UN MATCH PEUT EN CACHER UN AUTRE

Le terrain est strié de bandes vertes qui demanderont une petite accoutumance, la première réaction de vos yeux est un peu négative. Il faut également s'habituer à la vitesse du jeu, encore plus rapide que le précédent (trop peut-être !).
En ce qui concerne le jeu d'équipe, on peut lui faire la même remarque que pour World Cup, le champ de vision est trop restreint pour utiliser plusieurs joueurs et, en l'absence de radar, on est obligé de prendre un joueur et de le faire dribbler sur toute la défense adverse. Aussi pourra-t-on, malgré une meilleure impression d'ensemble que le soft officiel, lui appliquer la même morale : Ça ne vaut vraiment pas Emlyn Hughes International Soccer.

Lipfy

ITALY 1990 de US GOLD
Distribué par SFMI
K7 : 129 F
Disc : 179 F

Graphisme :	70 %
Son :	—
Animation :	70 %
Richesse :	70 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	55 %
Notice :	75 %
Longévité :	65 %
Rhaa/Lovely :	70 %



S

LES RETOMBEES D'AVE

Comme promis dans les Actus de votre canard bien aimé des mois d'avril et mai, voici en détail les jeux que l'on vous présentait. Je vous repasse des photos et, en plus, vous donne les scénarios et tout le blabla nécessaire pour faire connaissance avec lesdits jeux.

Je vous rappelle que nous attendons toujours vos créations, que ce soit dans le domaine de l'aventure ou de l'arcade. A propos d'arcade, il serait grandement temps que je commence à penser à commencer à penser d'écrire une rubrique sur la réalisation des jeux d'arcade, car vous êtes nombreux à me le demander (j'y pense, j'y pense...).

QUEL CHOIX ! DUR, DUR

Comme vous le constatez, on n'a pas tout le journal pour nous et il faut faire une sélection parmi un bon nombre de disquettes. Que faire ? Passer les meilleures ou les moins bonnes ? Les plus colorées ou les plus drôles ? Au secours ! Je ne sais pas comment choisir. Alors, Lipfy, toi qui as une solution pour tous les problèmes du monde, donne-moi une idée. Hein... ? Tu crois ? OK, ça marche ! Selon lui, pour ne pas faire de jaloux, il faut les tirer au sort. Cela me paraît équitable, non ? Honneur tout de même aux deux derniers arrivés à la rédac, à savoir Etrange Castel et un jeu qui ne porte pas de nom.

L'INCONNU DU BATAILLON

Ce jeu est tout simplement sublime. Vous êtes victime d'un acte de piraterie à bord de votre bateau. La seule solution : nager vers l'île la plus proche et trouver les armes et idées qui pourront mettre fin au brigand. Ce jeu est beau, simple, propre. Vous parcourez une toute mignonne île, passez des rivières. Vous pouvez faire la rencontre de génies, déesses et d'autres gens bien mystérieux. Un scénario béton, qui tient vraiment la route. Son auteur ? Laurent Benezech, qui, avec son jeu sans nom, a cartonné à mort. Encore bravo, Laurent, continue comme ça et bonne chance pour le bac !



CINE-SEX

C'est un jeu réalisé par Laurent Franz et Laurent Gérard. On commence par une superbe page de présentation, qui nous dévoile les charmes d'une ravissante demoiselle. Le but est de devenir une star du porno ! Non, non, ce n'est pas une blague... Il faut d'abord trouver le bureau du casting. Cette étape franchie, il s'agit de triompher dans ce casting, avec une partie d'arcade et une autre de connaissance.
Je me promène dans les couloirs d'un studio à la recherche du producteur. Oh... ! Je tombe sur le plateau de tournage du dernier porno à la mode.





C'est pas triste à voir... mais comprenez bien que l'on ne passera pas une photo d'écran (même si ça me démange, je tiens à ma place !). Je ne vous parle pas de la partie "action", qui, comme vous le pensez à juste titre, n'a aucun rapport avec un tac-tac Poum-Poum. L'analyseur n'est pas très riche en vocabulaire, par contre, ce ne sont pas les poupées gonflables ou autres gadgets qui manquent, dans les quatre coins des salles de ce studio.

NTURE AVANT TOUT

CAUCHEMARS

Il nous est proposé par Laurent Bergues. Le style est très proche de celui d'Orphée, avec des dessins programmés (comme Orphée et Sram, premier du nom) et des icônes à la Zombi ou Fer et Flamme. Regardez un peu les dessins de Cauchemars. Epoustouflants, non ? Si j'ai bien compris le délire sympathique du programmeur, il s'agit d'un méchant cauchemar qui vous tombe dessus en regardant la télévision un soir de pleine lune (ta, ta, tan... ! brrr !). Vous vous retrouvez dans une immense forêt de l'au-delà, à la recherche d'une issue pour revenir dans le monde des vivants. Vous apprenez à éviter le grand désert qui peut vous être fatal. Au hasard des errances, on rencontre une petite maison habitée par une sorcière, un château et, comme dans Orphée, des montagnes pleines (ou plutôt creuses !) de ravins. Le tout est vraiment agréable à voir et à jouer, même si les éditeurs ont délaissé depuis longtemps ce type de jeu.

BREAKDOWN

Celui-là, il est trop. Sébastien Demazure et Thomas Blin (tu vois, Sébastien, je l'ai enfin trouvé, ton jeu), les auteurs, sont les seuls à présenter leur jeu avec une digit et une petite musique genre ragtime hyper bien faite. L'histoire est trop aussi. C'est une histoire de beauf et de mécanique auto. Je ne vais pas m'attarder sur Breakdown, car, entre-temps, les deux potes nous ont fait parvenir un deuxième, du nom de Etrange Castel, encore plus fouillé et encore plus beau que le premier. Sa particularité réside dans le fait qu'en plein milieu de l'aventure, vous devez franchir un labyrinthe et le jeu prend une allure d'arcade. Quand je pense que le tout est en Basic, ça me bouffe !

RECHERCHE MISS X

On vous en a touché deux mots dans les Actus du numéro de décembre 1989. Vous devez retrouver Miss X qui a été enlevée par l'ignoble directeur d'un journal concurrent (à vous de deviner lequel !). Il faut donc libérer la Miss et appeler la police pour dénoncer ce kidnappeur du dimanche, qui ferait mieux d'être créatif au lieu de



pomper les idées des autres (la honte sur sa feuille de chou !). J'oubliais de vous dire, le jeu est écrit par Laurent Franz, appelé par les copains Lolo le Pro (avez-vous remarqué tous les Laurent présents dans ces pages ? Bizarre, biz'art !).
Le jeu n'est pas d'une difficulté extrême et on arrive rapidement à la fin. La page de présentation est digne de n'importe quel soft sorti chez le crémier du coin de votre rue. Comme les autres, Miss X se joue avec un analyseur de syntaxe et est d'une gestion parfaite.

CONTACTEZ-LES

Vous êtes un fan d'aventure ? Vous venez d'écrire un jeu d'aventure digne d'être commercialisé ? Vous êtes fier de vous et désirez connaître quelques bons tuyaux pour l'édition de votre chef-d'œuvre ? Ne vous inquiétez pas, Poum est là pour vous servir. Voici la liste de quelques éditeurs et les personnes à contacter (surtout ne soyez pas timide, fonçez-y et recommandez-vous de ma part).

LORICIEL :
Téléphonez au (1) 45 34 80 81 et demandez Christophe Gomez.
UBI SOFT :
Téléphonez au (1) 48 98 99 00 et demandez Christine Quémart.
HACKER LIGHT :
Ecrivez (je n'ai pas leur phone) à EAM, 3, bd Eugène-Montel, 31170 Tournefeuille.
ESAT SOFTWARE :
Téléphonez au 56 96 35 23 et demandez Laurent Kutin (prononcez Kutine), on vous demandera d'envoyer une démo, la réponse est assurée m'a-t-on dit.

CAUGHT SOMEWHERE IN TIME

Je gardais le meilleur pour la fin. Il est beau, fin et très proche des logiciels du commerce. Ecrit par N. Anquetil et Y. Beyet, il offre un plus avec l'utilisation de l'overscan pour la page de présentation (merci, Rubi). Les dessins sont particulièrement réussis, et je défie quiconque à la rédaction de faire la différence entre ce jeu de lecteurs et le



dernier de chez Ubi Soft (je ne parle quand même pas d'Iron Lord...). Et si je vous disais qu'en plus il est bourré d'effets spéciaux et de bruitages !
On ne peut plus les arrêter... Alors, N. et Y., continuez comme ça et d'ici quelques mois, si on se retrouve avec un petit stock de jeux nés de vos soins, on ne manquera pas de refaire un article dessus. Promis !

ET MAINTENANT ?

Il faut dire que cette liste est loin d'être exhaustive : je n'ai pu parler de Peur dans l'espace, un jeu d'aventure textuel de Freddy, qui serait hyper sympa si les griffes de ce personnage ne faisaient pas planter l'ordinateur toutes les cinq minutes, ni de tant d'autres...
Maintenant une question se pose. Que faire de tous ces jeux ? Laissez-moi un peu le temps d'y réfléchir, mais je crois bien que dans le cadre du club on pourra trouver le moyen de vous faire parvenir ces petites réalisations (petites, mais costaudes).

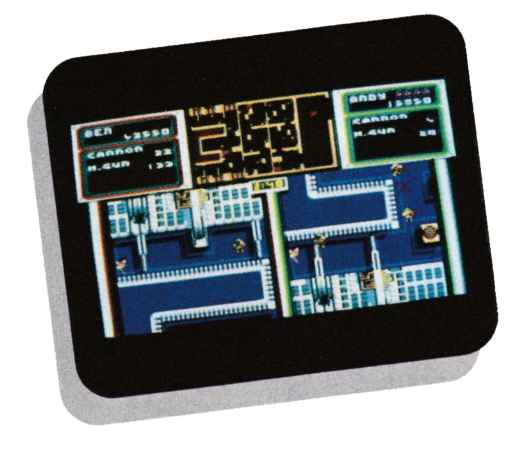
Poum, les bons tuyaux



CRACK DENT

70%

"Chuis où ? - En haut, à droite ! Allez, vas-y, j'ai posé les bombes. - Mais où est la sortie ? #&à*% ! - Ouf ! c'était moins une, mais la prochaine fois, magne-toi la rondelle, on a failli se faire avoir. - C'est qu'ils sont coriaces, les bougres !"



Je suis Ben, Pierre joue le rôle d'Andy. Nous sommes deux brutes sans cervelle et ne connaissons ni la faim ni le repos. Nous sommes des guerriers sans peur et les mots comme "angoisse" et "trouille" sont bannis depuis belle lurette de notre vocabulaire.

LA HAINE

Je dois vous avouer qu'il y a des gars qui nous sortent par les trous du nez, mais le Dr K. bat tous les records. C'est pour cela que ça va être sa fête. On pénètre avec beaucoup d'audace le repaire du Doc. On se croirait au marché aux puces, tellement ça grouille de gardes en tout genre. Il n'y a pas de lézard, il faut absolument poser plusieurs bombes à retardement aux points les plus vulnérables et se faire la malle sans tarder, le tout se jouant sur seize tableaux. Croyez-moi, on a beau être les meilleurs, cela ne va pas être de la tarte !
Vous le savez maintenant, Crack Down peut, et je dirais même plus, doit se jouer à deux. Le but est d'avancer le plus loin possible dans les tableaux, qui ont un léger goût de Gauntlet vu dans le futur.
L'écran est partagé en cinq fenêtres. Dans les deux fenêtres du bas, vous verrez les personnages évoluer dans le jeu (chacun sa fenêtre, bien sûr). Les deux fenêtres du haut vous indiqueront le nombre de vies restant par joueur, ainsi que les réserves de munitions. Quant à la fenêtre centrale, en haut, elle donne une vue globale du level. Là, vous pouvez repérer votre emplacement, celui de votre coéquipier, la position des gardes, et les points marqués d'une croix sur lesquels seront déposées les bombes.
A propos de gardes, vous aurez droit aux maîtres kung-fu, repérables par leur couleur orange (ce sont les plus ringards et ils se font descendre comme des mouches). Plus loin, vous ferez connaissance avec les tireurs d'élite qui vous poseront quelques problèmes car, comme leur nom l'indique, ils manient les armes à feu comme d'autres jonglent avec les puces de leur CPC. Les plus coriaces sont les gardes qui, par précaution, ont revêtu leur gilet pare-balles et, de ce fait, deviennent invulnérables (encore qu'en insistant...).

DES VIES FINIES

Chaque joueur, au départ, possède quatre vies, quatre super bombes qui, une fois déclenchées, dégommeront les quelques misérables qui voulaient faire les mariolles dans les parages. Les fusils-mitrailleurs ne sont pas non plus chargés à mort, car chaque joueur n'a en sa possession qu'une vingtaine de cartouches, qui s'épuiseront très rapidement. Pour éviter cela, il faut que vous trouviez les réserves ennemies et que vous ramassiez leurs munitions pour remplir votre canon de la mort.
La fenêtre centrale joue un rôle primordial dans le déroulement du jeu. En effet, dès l'apparition de l'écran, on doit très rapidement repérer l'emplacement des croix et la position des gardes, pour éviter de se jeter dans un groupe en pleine discussion à propos du film de 20h30 de la veille, sans



oublier la ou les sorties possibles, ainsi que le parcours que doit prendre chaque joueur. La meilleure technique est de partager les tâches entre les deux participants.

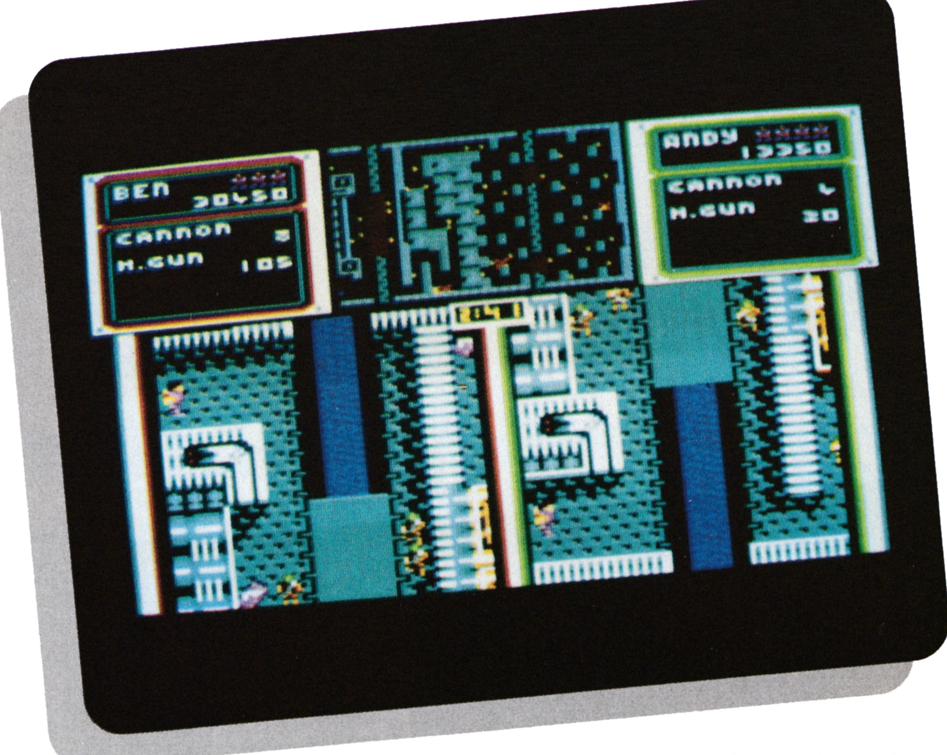
QUE D'OBSTACLES !

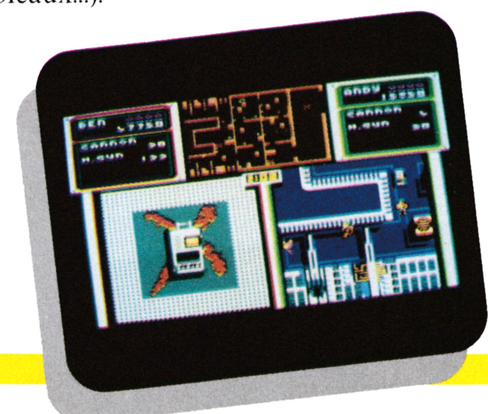
Il va de soi que plus on avance dans le jeu et plus la difficulté va en croissant au beurre. Dans le premier tableau, il faut poser trois bombes et descendre les plus minables gardes que l'on puisse imaginer. On commence à faire le ménage, on pose les bombes et, sans se soucier du reste, on va vers la sortie qui est indiquée par des flèches au sol. Dans le tableau suivant, on affronte plus de tireurs, on dégage le terrain et on s'aperçoit que ces maudits personnages poussent comme des champignons et sortent des petites portes disposées un peu partout dans le jeu.
Je ne vous parle même pas des œufs baladeurs qui, par leur va-et-vient, rendent certains passages plus que difficiles. J'oubliais les rivières ou cours d'eau qui sont de sacrés obstacles, car, aussi bizarre que cela puisse paraître, nos deux héros ne savent pas nager.
Vers le sixième tableau, vous devrez éviter les cratères et, plus loin, affronter d'autres surprises que je n'ai malheureusement pas eu le temps de découvrir.

UN SEIZE, PORTE-BONHEUR

Crack Down est réalisé en mode 0, donc, pour les nouveaux arrivés sur nos machines, en seize couleurs. Les dessins ne sont pas à proprement parler des chefs-d'œuvre, par contre, le jeu profite de bons scrollings (un par fenêtre) multidirectionnels qui restent assez fluides. L'animation est un peu confuse ; souvent, les héros souffrent d'une superposition de sprites qui forme un gros pâté de couleur en plein milieu de l'écran.
Le pire se produit au moment où les deux joueurs se rencontrent et où il devient impossible de repérer son personnage tant les deux armoires à glace de treize pixels de haut se ressemblent. Une fois cet inconvénient oublié, il reste la partie stratégique qui, mine de rien, est la clé pour venir à bout des seize levels. Savoir à l'avance où aller, que faire, qui éviter, le tout en restant synchro l'un par rapport à l'autre, voilà le seul conseil que je peux vous donner pour vous venir en aide dans ce jeu qui reste très prenant et agréable. Sachez quand même qu'il est tout à fait pensable de jouer seul dans le monde du Dr K., mais que votre tâche sera deux fois plus difficile à accomplir.
Un dernier détail, après chaque mouru, vous aurez droit à l'option CONTINUE, qui, à trois reprises, vous permettra de reprendre le jeu là où vous l'aviez laissé. Ce qui nous fait, si mes comptes sont bons, 4*4, cela veut dire seize vies (voilà une belle coïncidence, seize vies, seize couleurs, seize tableaux...).







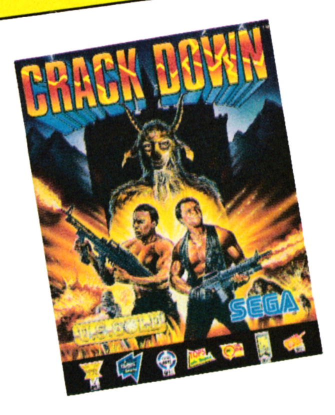
Bon, j'arrête là car Pierre m'attend...

"... Je prends les mecs du haut et me charge de poser les deux bombes supérieures. On se retrouve à la sortie, OK ? C'est parti !"

Poum

CRACK DOWN de US GOLD
Distribué par SFMI
K7 : 109 F
Disc : 149 F

Graphisme :	60 %
Son :	40 %
Animation :	80 %
Richesse :	90 %
Scénario :	40 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	40 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	88 %





6 SUPER HITS AMSTRAD DANS UNE MEGA COMPILATION GEANTE!!



Une compilation DEMENTE de 6 jeux



Découvrez un étrange univers, un monde fabuleux menacé de dispararition. Vous et votre fidèle podocéphale devez investir le centre de contrôle galactique et éviter l'invasion. Un jeu magnifique aux multiples tableaux. Un procédé hyper-réaliste de gestion du personnage et des objets. Son animation 3D exceptionnellement rapide, la richesse du jeu, les nombreuses énigmes qu'il vous faudra résoudre, les objets à découvrir ainsi que les adversaires variés et inattendus vous feront passer des moments merveilleux et innoubliables.

CRAFTON & XUNK un Best sur AMSTRAD!!

- TILT D'OR.
- ANIMATION 3D.
- GRAPHISMES DE QUALITE ET D'UNE FINESSE EXCEPTIONNELLE.
- INTERRACTIVITE PERSONNAGES / OBJETS.
- TRES NOMBREUX TABLEAUX.

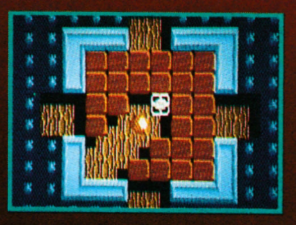
© ERE INFORMATIQUE



3D, Vitesse, Action, Reflexes.Digne d'une borne d'arcade!! Votre joystick n'a qu'à bien se tenir!! Vous voici en possession de l'arme répressive absolue : Thunder Master. Un véhicule à quatre roues motrices équipé d'un armement sophistiqué. Mais tout n'est pas gagné!! Pour rétablir l'équilibre mondial et débarrasser la terre de la menace d'holocauste nucléaire total, vous devrez combattre et détruire; mines, bunkers, tanks et hélicoptères. La rapidité de l'action et la qualité de l'animation rendent FIRE AND FORGET exitant et époustouflant.

- MEILLEUR JEU D'ARCADE DE L'ANNEE par commodore magazine (USA).
- 1er JEU EUROPEEN SELECTIONNE PAR SEGA.
- 3 NIVEAUX DE SIX ETAPES.

© TITUS



Plus la peine de présenter TITAN! Retrouvez le plus fantastique casse-brique jamais créé, dans sa version intégrale. La rapidité du scrolling, la qualité des graphismes et la variété de ses niveaux en ont fait la référence. Plus qu'un casse brique, TITAN est un jeu où vous devrez faire preuve d'ingéniosité. Commencez à y jouer et vous ne pourrez plus vous arrêter!!

- AMSTRAD 100 % D'OR.
- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA).
- 1er JEU AU MONDE SUR C.D.I.
- VERSION INTEGRALE 80 TABLEAUX.

© TITUS

TITAN

FIRE AND FORGET

CRAFTON & XUNK

RHO

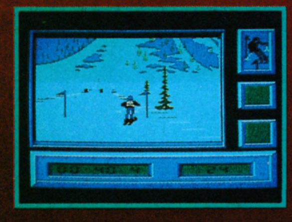
IQUES

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

2 DISQUETTES

CONTIENT:
2 TILT D'OR
et 3 AMSTRAD 100% D'OR.

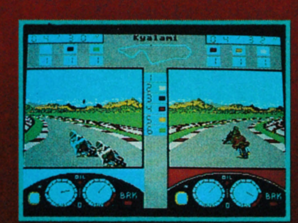
FOUS !! Pour les mordus du CPC !!



Lancez-vous sur les pentes à "fond la caisse"!! Faites preuve d'adresse et de rapidité. SLALOM, DESCENTE, SLALOM GEANT ET SAUT A SKI: SUPER SKI vous offre les plus prestigieuses épreuves de ski sur les meilleures pistes de compétition!! SUPER SKI est un simulateur 3D de ski à la vitesse impressionnante, au réalisme inégalé! Choisissez votre épreuve, votre piste et battez vous contre le chronomètre dans une simulation ou tout est possible... sans risques de fractures!

- AMSTRAD 100 % D'OR.
- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA).
- SLALOM, DESCENTE, SLALOM GEANT, SAUT A SKI
- 1 A 6 JOUEURS
- ENTRAINEMENT OU COMPETITION

© MICROIDS



Les 150 chevaux de mon moteur rugissent... Le drapeau à damiers va s'abaisser; ça y est, c'est parti... Cette première double simulation de course de moto 3D va vous faire vivre des heures de gloire. Vous pourrez affronter les meilleurs pilotes de 500 sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Un challenge contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, simultanément. Deux écrans de contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Vos nerfs vont être mis à rude épreuve pour terminer le championnat. Pas une seconde de répit. A 300 Km/h; une seconde d'inatention, une fausse manoeuvre, une décision trop tardive et c'est fini pour vous!! Une compétition de qualité, rapide et prenante. Génial!

- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA).
- TOP TILT
- 12 CIRCUITS.
- CHAMPIONNAT DU MONDE COMPLET.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANES.
- ENTRAINEMENT OU COMPETITION

© MICROIDS

"LE PLUS BEAU JEU DU MONDE". Des graphismes de rêve, une animation démente, des effets spéciaux gigantesques, une musique infernale, des bruitages fabuleux... Les mots ne sont pas suffisants pour exprimer les qualités innombrables de ce jeu fantastique. En vivant l'aventure de CAPTAIN BLOOD vous serez plongés dans un monde insolite et varié, un univers immense peuplé de créatures étranges... Un des meilleurs jeux jamais créé!!

- TILT D'OR
- AMSTRAD 100% D'OR
- MUSIQUE DE JEAN-MICHEL JARRE

© ERE INFORMATIQUE

CAPTAIN BLOOD

Super SKI

500cc GRAND PRIX

TITUS COMPILATIONS

28 Ter Avenue de Versailles. 93220 GAGNY. TEL.: (1) 43 32 10 92.

U.S. GOLD

DEMENT! UN POSTER GRATUIT

LES 4 CHEMINS DE L'AVENTURE



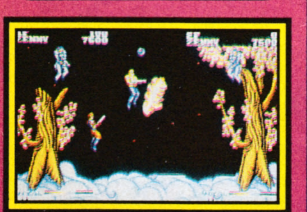
INDIANA JONES™ and the LAST CRUSADE THE ACTION GAME



Un monde oublié ... une civilisation en ruines ... et 2 guerriers prêts à lutter pour survivre!

BIOS, le Dieu de la destruction a créé 8 terribles monstres pour une mission épouvantable; détruire toute civilisation. 2 guerriers vont se révolter contre l'emprise de ce tyran et traverser 5 niveaux fantastiques pour reconquérir les Mondes oubliés!

TILT – 17/20
GENERATION 4: *"Le must de sa catégorie!"*
AMSTRAD 100%: *"Des parties d'enfer grâce à un soft particulière – ment bien pensé!"* – **85%**



Photos d'écran de formats divers.



Enfilez le vieux blouson de cuir, le stetson et le fouet d'Indiana Jones et vivez la plus grande des aventures: la Quête du Graal. Un grand jeu d'action sur plusieurs niveaux variés au cours ls vous devrez lutter contre le temps et les pièges anciens du célèbre Temple du Graal!

TILT – 16/20
GENERATION 4 – 91%
AMSTRAD 100%: – 82%



Ce coffret vous propose la toute dernière génération de jeux d'action. Une histoire palpitante, des graphismes parfaitement réalisés et une fantastique jouabilité sont les points communs de ces 4 formidables jeux.

La presse micro a été véritablement enthousiasmée par ces 4 super hits en leur décernant un maximum de distinctions.



INDY™ – AND THE LAST CRUSADE THE ACTION GAME





STRIDER™



VIGILANTE™





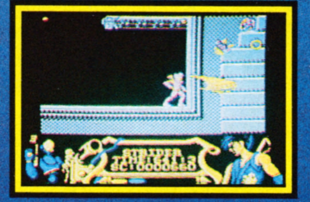
AMSTRAD DISQUETTE ET CASSETTE, ATARI ST ET AMIGA

STRIDER™

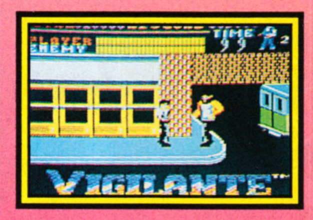


Le futur du monde occidental repose sur le succès que vous obtiendrez dans ce combat à mort entre les forces du bien et du mal.

TILT – 18/20
"La réalisation est exemplaire: graphismes, animation, scrolling multi-directionnel ... tout est irréprochable."
TILT D'OR 89 pour la meilleure conversion d'arcade.
AMSTRAD 100% – 85%
Ce qui est excellent, c'est la variété des situations rencontrées au fur et à mesure que l'on avance ... Hiryu nous a démontré toute la grâce et l'agilité que pouvait posséder un personnage de soft sur CPC."

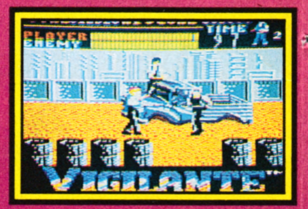


VIGILANTE™



NEW YORK 1994 ... La police ne s'aventure plus dans les rues et l'ordre public n'existe plus. Quand les gangs dominent la ville, quand personne ne semble capable de faire appliquer la loi, quand les paisibles citoyens ont peur ... Votre dernière chance est VIGILANTE!!

TILT – 17/20
"Cette réalisation de qualité contribue pour beaucoup au plaisir du jeu et l'action est passionnante."
AMSTRAD 100% – 80%





U.S. Gold Ltd (France), 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75. Déscription des jeux sur 3615 Micromania.

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X



Par ces temps de chaleur, il y a comme un vent de folie à la rédaction. Et les minijupes que je porte depuis l'arrivée du beau temps n'expliquent pas tout ! C'est l'affaire de quelques mois, le *Cent Pour Cent* va changer !... et pas qu'un peu. Il va avoir un petit frère dès la fin du mois de juin. Un nouveau magazine, donc. Et de grandes choses se préparent qui, si vous savez lire entre les lignes de la presse micro, ne devraient pas trop vous étonner. La suite le mois prochain...

Dear Miss X,

Votre journal est fantastique et incroyable, et il "accroche" tellement que je ne peux m'empêcher de le dévorer à pleines dents une fois reçu... J'ai cependant quelques petites remarques à faire.

- Ce serait vraiment génial, chaque mois, s'il y avait un membre de l'équipe de Cent Pour Cent qui se présentait : une photo, le jeu du mois qu'il préfère, ce qu'il fait à part nous faire découvrir le monde fabuleux de la micro, ses hobbies, son âge, etc. Quand on vous avait proposé cette idée, tu avais refusé, car vous ne vouliez pas vous mettre en valeur, que vous n'étiez pas des vedettes, etc. Eh bien, nous, de notre côté, on trouve qu'on ne vous connaît pas assez, voire pas du tout. On vous a entr'aperçu lors d'une photo à l'occasion d'Amstrad Expo et vous n'étiez pas au complet !

- La rubrique "Les deux doigts dans la prise" souligne un peu trop le côté hard de la musique actuelle.

- Recommencez des rubriques comme "OCP à la loupe" qui était très réussie (bravo pour "Amstradeus").

- Pourquoi ne testez-vous pas des compilations ?

- Chaque mois, à mon grand dam, j'aperçois avec effarement la maigre, de plus en plus maigre silhouette de notre divin magazine, des numéros comme celui de décembre, chaque mois, nous enchanteraient ! Eh bien, c'est tout. Ciao Miss X.

Totolebo

Va bene Totolebo ?

OK, c'est bon, je me rends. Vous les aurez, vos photos de l'équipe. Et le texte qui va avec et la caricature aussi, dessinée par Mykaïa, tout ça pour le numéro de juillet-août, vous seriez stupide de le rater. Pour les tests de compil., si on ne les fait pas systématiquement, c'est que nous avons déjà testé tous les jeux qui s'y trouvent. Si la silhouette de *Cent Pour Cent* mincit, c'est qu'il veut imiter la mienne. Blague à part, *Cent Pour Cent* suit l'actualité micro, il redeviendra plus épais le moment venu. Ciao, Totolebo.

Bonjour à toi,

O sublimissime aurore boréale, etc. Au fait. Quelle ne fut pas ma douleur lorsque je m'aperçus que le "Concours écran" avait définitivement disparu... C'est donc un revolver sur la tempe que je me résignai à périr. Soudain (cling !), une idée jaillit dans mon cerveau plus sûrement que ne l'avait fait la balle de 22 prête à partir : t'écrire ! Je suis sûr que tous les cépéciens sont avec moi (si y'en a un qui roupette, j'l'éclate, ch'uis p'tit, mais... On connaît la suite ?!) Alors, nous nous écrions en cœur : Où est passé le "Concours écran" ? C'est la corde au cou que j'attends ta réponse (et ta photo, mmh ?). Cette corde qui, d'ailleurs, va m'empêcher de me mettre à genoux pour te prier tous les soirs... Amen !

Ah, une petite question encore, pourquoi ne montrez-vous pas (comme promis) des photos d'écran des listings que vous publiez dans les pages (très lues) de votre merveeeiiilleux (ouf !) magazine qui est..., etc.

Au nom de Miss X, Robby et les autres : AMENE (une photo ! non mais !). Bisous partout (Miss X seulement, si tu me le permets !).

Petit Pimousse

Salut Petit Pimousse,

Le "Concours écran" n'a pas disparu définitivement de *Cent Pour Cent*. Il va revenir sous une autre formule, que nous prépare de main de maître Robby (puisque c'est lui, au départ, qui avait eu l'idée de cette rubrique). Les photos d'écran des listings vont apparaître dès le mois prochain. Si nous ne l'avions pas fait (comme promis), c'est que le listing que nous publiions jusqu'à présent était un utilitaire et les photos d'écran n'étaient pas nécessaires. Bye bye !

Miss X



FRANKISSIMEMENT VOTRE



Jour après jour, un petit bonhomme voûté se dirige lentement vers les locaux de *Cent Pour Cent*. Fébrilement, il compose le code d'entrée et s'introduit. Dans la place, il demande toujours de la même manière la même chose : "Dis, Pierre, tu as du courrier pour moi ?" A cela, toujours la même réponse : "Tiens mon petit Franck, et travaille bien..."

Salut Franck,

J'ai un petit problème au sujet de mon CPC et j'ai pensé qu'il serait bon de me renseigner auprès de toi. Lorsque je programme, le fruit de mes travaux est toujours stocké sur des disquettes Schneider Computer division CF2. Malheureusement, depuis quelque temps, mon CPC refuse de les lire et me renvoie inlassablement le message d'erreur insupportable suivi des mots Retry, Ignore or Cancel, ou un charabia du même goût.

J'aimerais savoir si ce sont les disquettes qui ne sont plus bonnes, ou si c'est mon lecteur de disquettes qui ne fonctionne plus correctement. J'ai hâte que tu me répondes car je commence à perdre patience.

Fred, St-Savoie

A cela je ne répondrai qu'avec un petit proverbe iranien, en souvenir d'un ami de la même nationalité : Disquette vaut mieux que deux tu l'auras. En ce sens, lorsqu'on travaille sur des disquettes, support fiable mais pas infaillible, il arrive que des erreurs viennent se glisser çà et là sur des pistes. Dans ce cas, la meilleure solution est de copier tous les fichiers en péril sur une disquette temporaire, de formater le support défectueux et de lui redonner ses données.

Il va sans dire que la meilleure solution est encore de ne plus utiliser du tout la disquette soupçonnée, mais ce n'est pas de l'avis de notre porte-monnaie. Dans le cas où une même disquette ne cesse de t'ennuyer, fais lui entrevoir que la poubelle n'est pas une fin glorieuse pour un support magnétique. Si elle persévère, sévis. Pour être sûr que ce n'est pas ton lecteur qui perd le nord (magnétique), demande à des copains de te prêter une disquette dont ils sont sûrs. C'est malheureusement tout ce que je peux te dire.

Salut Albert, euh, non... Franck,

Je t'écris dans le but de te demander quelque chose de bien précis : existe-t-il un logiciel permettant de copier les catalogues de diverses disquettes sur une seule. Comme cela, en cas de pépin, pas de problème, on restaure le catalogue tout scrabouillé avec la version neuve de la disquette de sauvegarde, et finis les ennuis, tout refonctionne.

Dans le cas où un tel logiciel n'existe pas, peux-tu lancer un défi, un SOS aux programmeurs de Cent Pour Cent pour qu'ils résolvent mon problème ? Cela serait sympa. De plus, je ne pète pas un mot d'assembleur.

Bon, je te quitte, mon bon gros monstre de service. Atchao bonsoir.

Mister No Jrom NCB

Il y en a qu'Einstein une couche, et une sacrée. Par contre, en ce qui concerne ton SOS, nous pouvons peut-être faire quelque chose. Amies lectrices, amis lecteurs, n'entendez-vous pas au fond des bois l'appel du lecteur dont le lecteur scratche les directories ? Alors, âmes sensibles, âmes pieuses et secourables, ne laissez pas ce brave dans la semoule et aidez-le à faire son couscous en paix avec les bits rebelles. Que les pois chiches te soient prospères, et que le meilleur gagne. Le résultat de cet appel dans un mois ou deux. Bonne chance à tous.

Hello Franck,

Je suis quelqu'un du genre pressé, très pressé. Je trouve d'ailleurs que le lecteur de disquettes du CPC rame beaucoup et pourrait aller un peu plus vite. Le CPM dispose à ce sujet d'un accélérateur d'accès disque qui me suffirait. Malheureusement, lors du retour vers le Basic, les paramètres disques sont réinitialisés, ce qui ne me permet pas de disposer du gain de vitesse préalablement effectif. Peux-tu me donner des informations conséquentes concernant l'accélération de mon lecteur et, si tu le peux, me donner un programme

capable d'effectuer ce genre de travail ? Merci d'avance.

Warner Kill, Trappes

Je vous signale, au passage, mon bon ami, que ce genre d'utilitaire est passé dans *Cent Pour Cent*, dans la rubrique "Sined et les Sept Nains", il y a maintenant bien des numéros. Pourquoi s'embêter, je t'en renvoie une autre aussi sec.
POKE &BE44,20:REM Attente de lancement du moteur.
POKE &BE46,1:REM Délai d'attente entre changements de pistes.
POKE &BE48,10:REM Délai avant arrêt du moteur.
Si tu ne désires pas t'ennuyer à le taper, retrouve un vieux truc nommé Oddjob de Pride Utilities. Il contenait bien des utilitaires, dont la récupération des fichiers effacés, le chargement des programmes protégés, et bien entendu, un accélérateur disque. Je ne retrouve plus ce truc dans mon fouillis, et trouve cela bien triste. Si tu le veux, renseigne-toi, et si tu le trouves, envoie-le moi. Merci d'avance.

Salut,

J'espère que tout roule à Cent Pour Cent. En ce qui me concerne, j'ai deux méga-problèmes. Je programme en assembleur, et je m'aperçois que je ne sais pas sortir un seul son ni bruit dans ce langage. Le fait de charger ou de sauvegarder un fichier est aussi pour moi quelque chose de sombre. Dans le cas où toi ou un autre serait capable de me donner des renseignements sur le sujet, je lui en serait très redevable.
Si c'est possible, j'aimerais que toutes les explications soient données, cela en utilisant ou non les routines systèmes (on n'a pas toujours envie d'utiliser la Rom). Cela me semble un peu long pour la rubrique du courrier, alors pourquoi ne pas en parler dans la rubrique "Bidouilles", mais s'il te plaît, fais vite. Je trouve aussi qu'il est triste qu'on ne puisse pas t'appeler en dehors du mercredi. Bon, ciao et à plus.

Strooki, Bron

Comme tu le dis, ce genre de choses ne peut être traité dans cette rubrique, car c'est tout de même un peu long. Par contre, j'ai entendu dire de source sûre que Poum et Sined allaient se donner la main pour écrire des articles sur les sujets précis dont tu parles. N'est-ce pas un fabuleux hasard que celui-la ? Il est certain que ces articles seront publiés dans les deux ou trois mois à venir, alors un tout petit peu de patience...
Quant aux coups de téléphone du mercredi, s'il fallait que nous répondions tous les jours aux appels des lecteurs, nous n'aurions plus une seule seconde à nous pour travailler. Ce qui impliquerait que *Cent Pour Cent* ne sortirait pas du tout. A vous de faire votre choix en ce qui concerne les coups de fils (vous payez pas ma bobine...)

Salut,

Bon, j'suis Punk, t'vois l'genre. Ch'veux verts, dents jaunes, voire même noires, comme mon pote Marcel. J't'écris car un pote s'appelle Franck et un autre s'appelle Stein, t'vois l'genre, Franck et Stein. Classe mon jeu de mot, tout cela pour te dire que j'me suis payé un Amstrad 6128, cela fait bien un bon milliard d'heures.
Il est 'achement bien, mon 6128, surtout peint en rouge, comme Jojo quand une gonze l'embrasse, t'vois l'genre. Bon, j'me suis familiarisé avec le truc, en plus de deux mois à peine, même que ouais. T'vois l'genre, Jojo lisait, même qu'il sait lire, et moi je tapais. C'est là qu'ça va plus.
Moi, le Punk, j'ai calé. T'vois l'genre, sur un problème de graphisme. Comment, dans Dragon Ninja, les mecs ont fait pour que les petits bonhommes soient aussi beaux et zolis dans le programme ?
Veuillez me helper, please, en m'indiquant périphérique ou livre me permettant de réaliser de telles prouesses graphiques. T'vois l'genre, j'veux dire, pas trop cher...
Mes sincères salutations, genre de s'faire poli, t'vois l'genre... genre.

Le Punk, Sérémange

Genre, même que ouais, bleu. Mon cher Punk, sachez à vos dépens que le graphisme, s'il peut s'apprendre, est aussi et surtout un don. Pour exceller dans cette matière, il faut soit bien du travail, soit un talent exceptionnel. Je ne te serais donc d'aucune utilité. Par contre, vas voir du côté de chez Lolo, et prends des cours de comment il cause du dessin sur CPC avec OCP Art Studio.

Mon cher Franck,

L'autre jour, un copain est venu chez moi et m'a montré des démo. J'en suis tombé par terre. Dans la première, il y avait une musique sous interruptions pompée dans tel jeu, puis une autre musique, toujours sous interruptions, pompée dans un autre jeu, etc. Cela m'amène à te demander des explications sur la musique sous interruptions (la plupart des jeux fonctionnent ainsi pour leur sonorisation).

Helfer C., Strasbourg

En effet, la musique sous interruptions est plus facile à contrôler qu'en mode programme. La musique nécessite une temporisation parfaite, ce que procurent simplement les interruptions, cela sans gaspiller de temps machine. Les interruptions agissent en fait comme un métronome. Il suffit alors de faire varier les notes, les fréquences, les volumes, les bruits pour faire évoluer la musique. Si les interruptions n'étaient pas utilisées, le CPC ne pourrait rien faire pendant les musiques, obligé de consacrer tout son temps à jouer et à temporiser. C'est le genre de chose qui arrive aux sampleurs incapables de faire quoi que ce soit lors de la restitution des enregistrements. Jette un coup d'œil sur les bidouilles dans les mois à venir et tu en apprendras plus.

Monsieur,

Je possède un Amstrad CPC 6128. En faisant le calcul 8075,8-7640, l'ordinateur m'a donné comme résultat 435,799999, alors que le bon résultat est sans conteste 435,8.
Pourriez-vous m'expliquer d'où provient cette erreur ? Mon revendeur m'a dit qu'elle est totalement normale sur un micro-ordinateur huit bits. Connaissez-vous un micro-ordinateur capable de faire des soustractions de nombres de neuf chiffres sans faire d'erreurs ? Je vous prie d'agréer, Monsieur, l'expression de mes sentiments distingués.

Houvet P, Dreux

Cher monsieur, cette erreur est due à la forme de codage des nombres réels sur la majorité des micro-ordinateurs actuels du marché. En effet, un nombre est codé selon un format permettant un gain de place important, une précision correcte, tout en étant suffisamment rapide à gérer. C'est le stockage sur cinq octets comprenant un octet exposant et quatre octets de mantisse. Automatiquement, cette forme de stockage entraîne parfois (rarement) des erreurs lors de certaines restitutions de chiffres. Vous êtes tombé sur un des rares cas où cette forme de stockage fait défaut. Faites des essais et voyez que, dans la plupart des cas, cela fonctionne parfaitement. Pas de chance, c'est tombé juste sur votre opération.

Ouin ! snif ! encore une déchirure que de vous abandonner un mois à vous seuls. Pitié pour un pauvre pigiste, envoyez-moi quelques lettres et je serai heureux. C'est si peu pour vous et tant pour moi...

Franckie goes to bed




TÉLÉPORTATION!
POKES!! VOUS AVEZ ENCORE BIDOUILLÉ LE TÉLÉPORTEUR!
ZZZRREEEEEEWWWWW!
TELE PORTEUR 3D→ØØ
MUKAÏ

POKES AU RAPPORT

Nous voici encore une fois au rendez-vous de la meilleure rubrique de pokes, bidouilles et astuces à l'ouest de la ligne B du RER. Un mois de juin qui s'annonce torride et studieux, torride avec une Miss X qui arbore des tenues de plus en plus légères, et studieux avec la plupart d'entre vous qui vont passer des examens importants. Bonne chance aux bacheliers et à nous les petites pokettes !

MULTIFACE II

Et paf ! Ça commence très fort avec une nouvelle sous-rubrique dédiée à l'interface d'exploration de mémoire qu'est la Multiface II. Lisez bien ce qui suit, une importante révélation y est faite...

Finalement, vous êtes assez nombreux à posséder cette interface. Je reçois d'ailleurs quelques bidouilles qui se mettent en place avec la Multiface II, je vous encourage donc à me faire parvenir de nombreuses astuces de ce type, elles auront leur place ici. Justement, il y a une Multiface connectée en permanence sur mon CPC et je viens d'apprendre très récemment un truc qui n'est pas explicité dans la documentation de l'interface. Vous savez que la plupart des programmes ludiques du commerce contiennent des tests allant vérifier qu'une Multiface n'est pas connectée sur le port d'extension du CPC. Ainsi a vu le jour la Multiface II+, que l'on peut rendre transparente grâce à un interrupteur et donc indétectable à toute routine de détection.

Il y a peu, Logon (LE meilleur démomaker sur CPC) est venu nous voir à la rédaction et m'a complètement épaté en m'apprenant qu'une simple Multiface savait se rendre indétectable, grâce à une astuce toute simple. Pour cela, connectez votre Multiface sur le port de votre CPC. Allumez le CPC. Appuyez sur le bouton rouge de la Multiface, puis pressez sur la touche R comme Return, pour revenir sous le système de l'ordinateur. Vous remarquerez un flash de couleur dans le border de l'écran. Voilà, votre Multiface vient de se déconnecter.

Maintenant, prenez un soft connu pour ne pas fonctionner avec une Multiface présente au cul du CPC, genre Discology. Chargez le soft, et, ô surprise, point de détection ! Une fois le programme entièrement chargé, vous pouvez appuyer sur le bouton rouge et éditer tranquillement le contenu de la mémoire de votre ordinateur. Maintenant, il faudra se méfier des softs qui détectent l'interface sous interruption et qui vont régulièrement vérifier la présence ou non de la bête sur le port d'extension du CPC.

DOUBLE DRAGON II

Ce jeu, en temps normal, détecte la présence d'une Multiface. Vous devrez utiliser l'astuce citée précédemment pour pouvoir aller farfouiller dans la mémoire du CPC, après le chargement du jeu. Voici une astuce pour commencer le jeu au niveau que vous voulez. Après avoir appuyé sur le petit bouton rouge, allez dans le menu Tool et pokez une valeur égale au niveau de jeu désiré moins un. Par exemple, si vous voulez commencer au niveau 3, placez la valeur 02 en adresse &1D50 puis revenez au jeu.

Il est à noter que vous devrez mettre la bidouille en place lorsque vous serez sur l'écran de présentation musical du jeu. Faites attention aussi à ne pas entrer une valeur trop élevée pour éviter le plantage irrémédiable.

LE COIN DU DISCOBOLE

EXIT de UBI SOFT

Le mois dernier, ma rubrique a été victime d'un acte de sabotage des forces du PIPI (vous savez, la Police d'Interception des Pirates Informatiques). Ainsi, un morceau de la bidouille de Freddy Hardest s'est retrouvé dans la bidouille pour Exit. Et les trucs pour Exit ont sauté de la page 37 à la page 38. Bref, pour répondre à cette lâche agression, j'ai formé un comité de révolte et ferai une grève des octets pendant sept jours, signifiant de la sorte mon mécontentement. J'en profite pour vous redonner les bidouilles pour la version originale d'Exit avec, en prime, deux autres pour la partie arcade du jeu.

Pour faire disparaître la chauve-souris (celle qui vous empêche parfois de prendre une direction), allez en face A, piste 05, secteur C4, adresse &0087, où vous modifiez le BB trouvé par 9F.

Pour ne plus avoir besoin de dormir, toujours sur la face A, rendez-vous en piste 05, secteur C9, adresse &002E, où vous modifiez le EA trouvé par O2.

Pour être invulnérable dans la partie arcade du jeu, face A, piste 13, secteur 00, adresse &01AD, modifiez 00 par 2B. Enfin, pour avoir des munitions en infinité, sur la même piste, même secteur, en adresse &0382, modifiez 3C par C8.

Voilà qui devrait vous aider à terminer l'un des plus beaux jeux d'aventures disponibles sur CPC.

THE INTOUCHABLES de OCEAN

... Ou les Incorruptibles, comme vous voulez. Le mois dernier, vous aviez eu droit à une recherche hexa pour la première partie du jeu. Voici de quoi vous rendre invulnérable sur les cinq derniers niveaux. Ça se passe, avec Disco, en face B de la disquette originale.

- Niveau 2 : piste 08, secteur 42, adresse &016E, placez 00. Piste 08, secteur 42, adresse &01B4, placez 00.
- Niveau 3 : piste 16, secteur 47, adresse &0049, placez 00.
- Niveau 4 : piste 23, secteur 45, adresse &01A3, placez 00. Piste 23, secteur 46, adresse &0004, placez 00.
- Niveaux 5 et 6 : piste 31, secteur 46, adresse &0080, placez C9. Piste 31, secteur 46, adresse &0088, placez 00,00.

Pour finir, sachez que si vous réalisez un bon score, vous pourrez entrer votre nom au tableau des meilleurs scores. Plutôt que de taper "Titi" ou "Je suis le plus beau", tapez "Humphrey Bogart". Après avoir saisi ce nom, un message "Test Mode Active" apparaît en haut à gauche de l'écran.



POKES AU RAPPORT

Par la suite, lorsque vous jouez, il vous suffit de taper sur les cinq touches les plus à droite du pavé numérique du CPC, à savoir F9, F6, F3, "." et la touche de curseur droite simultanément, pour passer au niveau de jeu suivant.

AMC de DINAMIC
Je vous donne le code qui permet d'accéder au deuxième niveau de ce jeu, testé dans le numéro de mai par le compère Poum. Il faut taper "DAGOBAH". Pour les ceusses qui aiment les références culturelles, rapelons que Dagobah est le nom de la planète sur laquelle se rend Luke Skywalker pour y rencontrer Yoda, le maître Jedi.

TITAN de TITUS
Le talentueux Talenton Jean-Marc nous confie deux bidouilles concernant le très étonnant Titan. Dans sa version en disquette, il faut rechercher la chaîne hexa 05-32-76-10-21 et remplacer le 05 par un 00 pour obtenir des vies infinies. Vous trouverez plus loin un listing offrant des vies infinies pour Titan dans sa version en cassette, toujours par le p'tit père Talenton.

BATMAN de OCEAN, version Amcharge
Tenez, à partir de dorénavant, dans la mesure du possible, j'essaierai de vous donner des pokes pour les jeux que nous vous présentons dans la rubrique "Téléchargement" du mois. Pour juin, je vous offre des vies en infinité pour le sublimissime Batman d'Ocean, le premier du nom. Quant à Deflektor, ça ne sera pas pour cette fois, puisque le jeu n'est proposé qu'en location en téléchargement. Dès qu'il sera possible de le sauvegarder sur disquette, je ne manquerai pas de vous donner une astuce à son sujet.
Well, une fois Batman téléchargé, vous vous apercevrez, grâce à la géniale commande CAT, que le jeu est décomposé en quatre fichiers. Je vous propose d'éditer le fichier Batman1.bin grâce à la fonction Edition Fichier dans le menu Modes de l'éditeur de Discology. Positionnez-vous sur le premier bloc, puis passez à la fonction Rechercher du menu Fonctions. Ces manipulations devraient vous être familières maintenant si vous êtes un lecteur assidu de cette rubrique.
Ensuite, recherchez la chaîne hexadécimale 1B-7E-D6-01-27-77 et lorsque Disco l'aura trouvée pour vous, remplacez le 01 de la chaîne par 00 ; sauvegardez la modification. Vous pourrez alors jouer sans perdre de vies.

TITAN de TITUS, version Amcharge
Avec la même méthode que précé-

```
10 ' TEENAGE QUEEN DISK 100%
20 ' VISUALISATION DES IMAGES
30 ' PAR VUONG RICHARD (C)1990
40 FOR i=0 TO 15:READ a:INK i,a:NEXT
50 DATA 0,26,11,2,1,13,6,8,15,16,3,0,14
   ,9,24,5,25
60 MEMORY &9FFF
70 RESTORE 100
80 FOR A=&A000 TO &A023:READ D$:POKE A,
   VAL("&"+D$):NEXT
90 FOR A=&A050 TO &A059:READ D$:POKE A,
   VAL("&"+D$):NEXT
100 DATA AF,32,4B,A0,21,23,A0,CD,D4,BC,D
    0,22,24,A0,79,32,26,A0,1E,00,16,00,0
    E
110 DATA 00,21,00,40,DF,24,A0,D8,32,4B,A
    0,C9,84,DF,56,A0,D8,18,C9,6C,C5,07,6
    7
120 PISTE=0:SECTEUR=1:LECT=0:BUFF=16384
130 MODE 1:PRINT"INSEREZ DISQUETTE ORIGI
    NALE":PRINT"'TEENAGE QUEEN'":CALL &B
    B06:GOTO 360
140 MODE 0
150 CALL &A050:SECT=(SECTEUR-1)+PEEK(&A8
    9F+LECT*&40)
160 GOTO 300
170 POKE &A023,&84:POKE &A013,LECT:POKE
    &A015,PISTE:POKE &A017,SECT
180 BUF1=VAL("&"+RIGHT$(HEX$(BUFF,4),2))
    :BUF2=VAL("&"+LEFT$(HEX$(BUFF,4),2))
190 POKE &A019,BUF1:POKE &A01A,BUF2
200 CALL &A000:SECTEUR=SECTEUR+1:IF SECT
    EUR>9 THEN GOTO 240
210 CALL &A050:SECT=(SECTEUR-1)+PEEK(&A8
    9F+LECT*&40)
220 BUFF=BUFF+512:IF BUFF>=MAXI THEN RET
    URN
230 GOTO 170
240 SECTEUR=1:PISTE=PISTE+1:IF PISTE>39
    THEN GOTO 260
250 CALL &A050:SECT=(SECTEUR-1)+PEEK(&A8
    9F+LECT*&40):BUFF=BUFF+512:IF BUFF>=
    MAXI THEN RETURN ELSE GOTO 170
260 PRINT CHR$(7);
270 CALL &BB06
280 FOR I=1 TO 100:NEXT
290 END
300 BUFF=49152:MAXI=BUFF+4096:GOSUB 170
310 BUFF=49152+&1000:MAXI=BUFF+4096:GOSU
    B 170
320 BUFF=49152+&2000:MAXI=BUFF+4096:GOSU
    B 170
330 BUFF=49152+&3000:MAXI=BUFF+4096:GOSU
    B 170
340 PRINT CHR$(7);:CALL &BB06:FOR I=1 TO
    200:NEXT
350 RETURN
360 RESTORE 390
370 READ PISTE,SECTEUR:IF PISTE=40 THEN
    MODE 1:PRINT"INSEREZ DISC FACE 2":PR
    INT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":CALL &BB
    06:GOTO 370 ELSE IF PISTE=41 THEN MO
    DE 1:PRINT"VISUALISATION TERMINEE":E
    ND
380 MODE 1:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
    :CALL &BB06:GOSUB 140:GOTO 370
390 DATA 2,2,5,7,9,3,12,8,16,4,19,9,40,0
    ,6,6,10,2,13,7,17,3,20,8,24,4,27,9,4
    1,0
```

demment, éditez le fichier Titan1.bin, cherchez-y la chaîne 10-3E-05-32-76 et remplacez le 05 par une valeur comprise entre O6 et FF pour autant de vies supplémentaires.

KUNG-FU MASTER de US GOLD
Attention ! C'est une bidouille qui ne marche que sur la compilation "They sold a million III", autant dire qu'il s'agit d'une vieillerie. M'enfin, si vous n'étiez jamais parvenu à vaincre tous les niveaux de ce bon jeu d'action, le truc de Juju de Crocq en Creuse (vindiou !) vous octroiera des vies infinies. Sur la face A, allez en piste 28, secteur 42, adresse &0AFC et remplacez le 32 trouvé par un 00.

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

Deux listings pour ce mois de juin dans "Le choix des pokes..." Le premier permet de voir toutes les images de Teenage Queen, le second concerne Titan en version cassette.

TEEENAGE QUEEN de INFOGRAMES
Cette bidouille de Richard Vuong est pour moi l'occasion de vous dire tout le mal que je pense de Teenage Queen sur CPC. L'intérêt de ce soft, développé à l'origine sur 16 bits, réside dans ses superbes pages écrans dévoilant les charmes d'une donzelle peu farouche. Les graphismes d'origine étaient donc dans une résolution de 320 par 200 points, avec une palette d'au moins 16 couleurs.

Lors de son adaptation sur CPC, les pages écrans ont été purement et simplement transférées dans la basse résolution graphique de l'Amstrad (160 par 200 points avec une palette de 16 couleurs) avec un minimum de retouches. Résultat, les écrans de Teenage Queen ont totalement perdu de leur charme et de leur saveur érotique. Or, il est tout à fait possible d'obtenir de splendides pages écrans sur CPC, même si elles proviennent à l'origine d'un Atari ST ou d'un Amiga. Le travail réalisé par Laurent Boucher sur Defender of the Crown, de Ubi Soft, en est un parfait exemple.
Bref, je propose à Infogrames de nous téléphoner lors de leur prochaine conversion logicielle sur CPC, nous avons un Lolo (alias Laurent Théron, l'auteur d'"OCP à la loupe") qui se fera un plaisir de leur peaufiner toutes les données qui zonent du côté de l'adresse &C000 (la mémoire écran).
Tout cela pour introduire le listing de l'ami Richard, qui vous fera découvrir toutes les horribles images de ce soft dans sa version en disquette, sans avoir à miser le moindre denier au poker.

TITAN de TITUS
Comme promis, voici des vies en infinité pour Titan en version cassette. C'est une des rares bidouilles concernant un jeu en K7 que j'ai reçue et elle est signée d'un habitué, le jeune et talentueux Talenton. Je vous rappelle que, désormais, "Le choix des pokes..." est une sous-rubrique dans laquelle figurent des bidouilles mises en place grâce à un listing Basic.

```
 10 ' TITAN K7 100%
 20 ' VIES INFINIES
 30 ' par J-M Talenton
 40 MODE 0:BORDER 2:FOR I=0 TO 15: READ A:I
    NK I,A:NEXT
 50 OPENOUT "A":MEMORY &7FF:CLOSEOUT
 60 LOAD "!TITAN1",&C000
 70 LOAD "!TITAN2",&800
 80 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT
 90 LOAD "!TITAN3",&C000
100 POKE 4645,0
110 RESTORE 130:FOR I=0 TO 15:READ I,A:NEXT
120 RESTORE 140:FOR I=0 TO 14:READ A$:POKE
    &4000+I,VAL("&"+A$):NEXT:CALL &4000
130 DATA 0,26,13,20,14,2,1,24,12,15,6,3,19,
    9,16,25
140 DATA F3,21,00,C0,11,00,80,01,00,40,ED,B
    0,C3,00,10
```

LE TEE-SHIRT MISS X

Vous avez dû vous en apercevoir, chaque mois, l'auteur de la bidouille que je trouve la plus intéressante ou la plus originale se voit récompensé d'un superbe tee-shirt Miss X, dessiné par le grand Solé lui-même ! L'heureux gagnant aura déjà reçu son tee-shirt au moment où vous lirez ces lignes. En l'occurrence, il s'agit de Richard Vuong, de Paris, pour l'originalité de son listing sur Teenage Queen.

CONCOURS IMPOSSAMOLE

Allez, un petit concours pour vous creuser un peu les méninges. Il s'agit de trouver comment être invulnérable dans Impossamole, de Gremlin, testé par votre serviteur dans ce même numéro de *Cent Pour Cent.*
La bidouille devra marcher sur la version originale en disquette du jeu, par un ou plusieurs changements d'octets avec la méthode "rendez-vous en piste ??, secteur ?? et adresse &????, où on modifie l'octet ?? par l'octet ??" sous Discology. Vous avez toutes les vacances pour me trouver ça. La ou les personnes (au maximum trois) étant parvenues au bon résultat recevront un tee-shirt Miss X et un dessin orginal dédicacé par Mykaïa, le dessinateur qui illustre cette rubrique. Les résultats dans le numéro 29 de *Cent Pour Cent.* À vos éditeurs de secteurs, et bon courage !

LE COURRIER

N'hésitez pas à m'inonder de votre courrier. Bien sûr, les pokes de derrière les fagots seront accueillis avec le plus grand enthousiasme, mais vous pouvez aussi me faire parvenir vos demandes en mariage, vos photos dédicacées, vos versements en liquide, vos dessins relatant les exploits de Pokes, etc. J'aimerais aussi recevoir plus de courrier de la part des demoiselles (avec photos en pied), avec une belle écriture ronde à l'encre turquoise... Osez enfin décorer vos enveloppes du moment que l'adresse reste lisible. Enfin, réservez dès maintenant le numéro de vacances d'*Amstrad Cent Pour Cent*, dans lequel vous pourrez lire une rubrique "Pokes au rapport" détonante !

POKE &ROBBY,255





• Je donne 1 K7 de cul (Brigitte Lahaie), des revues de cul, etc. au 1er qui rép. à cette PA. Non, je blague ! Vous ne croyez qd même pas que j'allais faire ça ! Je préf. les garder pour moi, bande d'obsédés ! Cela dit, ch. graphiste travaillant sur OCP (6128) pour éch. dessins (NDR : on voit déjà le genre de dessins que tu fais sur ton CPC...), trucs et astuces... Muller Matthias, le Bos-Tarju, 56490 Ménéac.

• Ch. pas D7 orig. for ma bécane encore moins pour mon CPC, et surtout je ne ch. pas de corresp. en aveugle éch. oldies. Poss. pas + 200 jeux orig., et je ne vous salue pas, non mais ! Jean-Benoît Mariani, Sermano, 20212 Corte. Tél. toi-même !

• Ici Action Indirecte : nous tenons en otage 1 CPC 6128 coul., accompagné de sa DMP 2000, de leurs 150 jeux orig. (env.), d'1 joy. et de nbses revues. Avons enc. en otage 1 magnétophone et ses K7 orig. (jeux). Si vous voulez les revoir vivants, il faudra verser 6 000 F (dem. Karim au 37 26 08 59).

• Je mise 3 000 F sur le 6128... Rien ne va +, faites vos jeux : le 6128 sort... Vous avez gagné un CPC 6128 coul., 1 kit téléch., la Multiface 2+, finalement assez de jeux orig., de revues, et de livres pour être submergé. Alors pour 3 000 F à quoi bon se priver ? Denis Ducasse, 24, rue Paul-Bruel, 95380 Louvres. Tél. (1) 34 68 12 41.

• Salut. Guerrier à la retraite vd objet magique 6128 coul. + nbx originaux à mettre dedans + nbses reliques le concernant. Cont. Elyan qui vous le donnera contre 2 000 pièces d'or. E. Bremond, ch. de la Pente-du-Ruisseau, 78730 St-Arnoult-en-Yvelines. Tél. (1) 30 59 34 81.

• Je vds du Nord (15 F l'enveloppe) et le jeu Batman (the Caped Crus.) pour CPC en D7 orig. 75 F. Si ce jeu ne vous plaît pas, il fera 1 superbe cadeau pour 1 ami ayant 1 cépéssé. Nicolas Hyon, 31, allée Racine, 44470 Carquefou. Tél. 40 93 77 55.

• Tan ta galan ta galan ! Salut, les p'tits cools, vds Amst. 464 mono. et manu. ! + jeux orig. (Spherical, Shuff. Cafe, Strider...). Le tout : 1 500 (mètres) F à déb. Valeur : 5 360 F. Aïe, ouf, me cont. moi, je, Fabien Brunel au 61 26 19 86, entre 18 h et 21 h 6 m 18 s.

• J'aime pas l'humour, donc : Vds clavier CPC 6128 bon état + 30 disks vierges avec qques démo dessus plush (+ ou plus) OCP Art Studio et tout le bazar qui va avec ! le tout pour 1 500 F, et avec notice bien sûr ! Daniel Lo, 6, rue des Lites, 93300 Aubervilliers. Tél. (1) 43 52 48 81 (ap. 19 h).

• Salut tout le monde. Moi être int. pour éch. de jeux orig. sur 6128. Poss. nbx news (Hard Drivin', D. Dragon, Shinobi...) ; env. listes. Miguel Zea, 7, rue du Change, 62170 Montreuil-sur-Mer.

• Attention - stop - rech. extension mémoire DKTronics 64 Ko - stop - très urgent ! - stop - prix maxi : 300 F - stop - et tbe - stop - tél. au 35 29 53 17 ap. 17h45... Ce message s'autodétruira dans 5 s - stop - 54321... Bienvenue au Paradis !

• Salut les mecs, vds ma bécane. C'est 1 Yamamstrad, modèle 6128 cm3, elle fait du 128 K (octets) m/h, elle a plein de jeux (nou)veaux (chevaux) et orig., et elle est toute en coul. En +, elle n'a qu'un an et pas beaucoup de km : 3 100 F. Tél. 87 77 80 62.

• Appel à toutes les villes. On rech. corresp. pour éch. jeux originaux sur CPC 6128. Cédric Bellet, n°16 Les Longeray, 01170 Gex. Tél. 50 41 86 25 (ap. 18 h).

• Ch. lecteur D7 DD1 et ach. aussi jeux K7 originaux (21 F pièce, 42 F compil.). Michael Plura, rue Cdt-Le Maire, 164, 7210 Cuemes (Mons), Belgique.

• Aveugle rech. muet pour corresp. avec un sourd pour éch. jeux sur 6128 D7 (région Marseille uniquement). Tél. 91 25 28 46 (ap. 19 h).

• Salut lu lu ! Moi Menu anu nu u, fais appel à vous ous ous pour obtenir logiciel giciel ciel el orig. Music Pro rororo ! Appelez ppelez lez au 27 48 83 22 après près ès 18 h. Salut alut lut ut.

• Khenavo les gars ! Vds computer comme vous dites là-bas à Paris. Bon, passons aux choses sérieuses : Humm ! humm ! Moi Amstradien vds Amstrad CPC 464 avec son fidèle compagnon le lect. D7 DD1 abandonnés sur 1 plage de D7 orig., de revues, et de manettes. Attention le prix ! Neuf, cet original duo vaut 6 500 F, mais je le vds 3 300 F, à déb. bien entendu. Et longue vie à *Cent Pour Cent* the best. Thierry Gegourel, St-Mathias, St-Thurian, 56300 Pontivy. Tél. 97 39 86 28.

• Rech. désespérément E.M.U. de Gremlins Graphics original. Prix maxi : 200 F. Ecr. à Didier Guillat, quartier St-Michel, 13710 Fuveau.

• You are very chanceux because I vds games orig. (Robocop, Knight Force...), entre 70 et 100 F à déb. Mon name est Nicolas and my tél. is : 40 63 24 81. Magn-et vous, I am vraiment pressed.

• Vds CPC 6128 coul. + joys. + 40 D7 orig. + kit téléch. + revues + meuble. Le tout tbe : 3 700 F. Nicolas Destailleur, Beaujemblant, 26240 Saint-Vallier. Tél. 75 03 13 60.

• Français, Françaises, le gouvernement et moi-même avons pris la décision de vous vendre 1 monit. coul. CTM 644 à 900 F + nbx jeux K7 orig. (le Monde de l'arcade = 100 F, 12 Jeux except. = 90 F, Top 10 Collec. = 70 F, la collec. Konami = 70 F, Cauldron 2 + Birdie + Antiriad + Troll = 60 F le tout ; Zorro = 30 F, Robocop = 50 F). Au nom de la République, j'ai décidé de vs vendre 1 clavier CPC 464 dont la barre d'espacement est légèrement déformée et dont le couvercle du magnéto est un peu fissuré mais à part ça il marche. Vendu : 390 F. Le 1er qui tél. et qui commandera se verra décerner la compil. Arcade Action. Signé : Tonton. Stéphane Lopes, 43, rue de Vigne, 21140 Semur-en-Auxois. Tél. 80 97 10 04 entre 18 et 20 h ou week-end..

• Amstrad CPC 6128 - 464 rech. petit(e) ami(e) pour éch. nbx news orig. (pas sérieux s'abs.). At. vos rép., vite ! Gaëtan Kupczyk, quartier Baudimont, BP 971, 62023 Arras Cedex. Tél. 21 71 05 57.

• Vds CPC 6128 coul. d'août 89 + 2 joy. + 49 jeux originaux + manuel + D7 vierges. Le tout cédé à 4 000 F. YAPAMIEUAPLETOUSNOMBREUUUX. Stéphane Pinaud, Glane, Pranzac, 16110 La Rochefoucauld. Tél. 45 23 51 82.

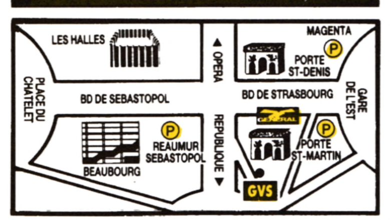
• La PA la + courte du monde : Vds orig. D7, tél. 20 91 42 81 (Samuel).

• Jeune homme très séduisant ch. jeune fille pour heu !! non, je me suis trompé de rubrique, en fait éch. TV (de poche) Citizen LC-TV, modèle : Citizen Nx 18TA-OF, watch co.LTD. Ouf ! (ss gar.) contre lect. D7 DDI-1 ou autre chose se rapportant à l'Ams. CPC 464. Ecr. à Stéphane Grondcoing, 9, rue Camille-Pelletan, 33150 Ceron Vite, c'est urgent !

• Salut les zamis ! Ze vds z'un CPC 6128 coul. + joy. + 300 log. orig. + meuble rang., et comme tout ça en tbe, j'en dem. 5 500 F, pas +, pas -. Ne laissez pas passer l'affaire (car vous aurez en + de nbses revues). Merci qui ? Merci maître ! Frédéric Criado, 6, villa des Sorbiers, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. (1) 46 31 97 68.

Suite page 53

PARIS

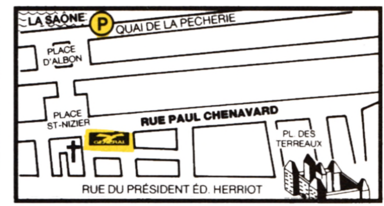


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ **42.06.50.50**
ouvert tous les jours sauf dimanche
SAV : 54, rue René-Boulanger
75010 PARIS ☎ **42.06.77.78**
ouvert du mardi au samedi
métro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
Magasins ouverts de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

GENERAL®

LE GRAND SPECIALISTE INFORMATIQUE

LYON



39-41, rue Paul-Chenavard
69001 LYON ☎ **72.00.96.96**
Pour tout achat, GVL vous offre 1 heure de stationnement sur présentation du ticket de parking du Quai de la Pecherie
ouvert du mardi au samedi
de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

ACHETER UN CPC CHEZ GENERAL, C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE INFORMATIQUE INDEPENDANT EN FRANCE

2 JEUX POUR 99F TTC

- ARKANOID + ARKANOID THE REVENGE OF DOH
- GAUNTLET + GAUNTLET 2
- OUT RUN + ROADBLASTER
- ENDURO RACER + SUPER HANG ON
- INTERNATIONAL KARATE + YIE AR KUNG FU
- GRYZOR + GREEN BERET
- CALIFORNIA GAMES + WINTER GAMES
- STREETFIGHTER + TIGER ROAD
- PLATOON + PREDATOR
- CRAZY CARS + SUPER SPRINT
- BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK
- ACE OF ACES + INFILTRATOR
- RENEGADE + TARGET RENEGADE
- TOP GUN + SLAPFIGHT
- ROLLING THUNDER + RYGAR
- DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE + SUPERTEST
- MATCH DAY 2 + BASKET MASTER
- WONDERBOY + WIZBALL
- QUARTET + RAMPAGE
- HYPERSPORTS + TRACK'N'FIED

DE L'EXTRAORDINAIRE CHEZ GENERAL

MONITEUR COULEUR POUR CPC 6128

990F TTC

Transformez le moniteur couleur de votre CPC 6218 en TELEVISEUR pour **490F TTC** avec le tuner tv MP3

JOYSTICK PRO 500

avec microswitches

129F TTC

BOITIERS PLASTIQUES

3F TTC

OFFRES DISQUETTES CPC

Pour 15 disquettes MAXELL CF2 + étiquettes à **295F TTC**, **GENERAL vous offre la boite de rangement DS 40**

Pour 25 disquettes MAXELL CF2 + étiquettes à **495F TTC**, **GENERAL vous offre la boite de rangement DD 40 L avec serrure**

Pour 35 disquettes MAXELL CF2 + étiquettes à **695F TTC**, **GENERAL vous offre la boite de rangement DD 80L avec serrure**

3615 code GVF

GAGNEZ

des places pour les concerts des ROLLING STONES les 27 et 28 juin 90

ou



des dizaines de logiciels

pour commander, se renseigner, jouer et gagner, c'est simple : tapez

3615 code GVF



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 464

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe



Le CPC 464 est un micro-ordinateur qui pourrait être qualifié de bon marché, fournissant à l'utilisateur tout ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion des budgets.

Il est vendu complet, avec son moniteur monochrome ou couleur, son lecteur de cassettes intégré, son clavier professionnel 74 touches avec bloc numérique séparé, son Basic puissant et sa documentation en français. Le CPC 464 est équipé d'un processeur Z80A, fonctionnant à 4 MHz, il possède 64 K de mémoire vive (plus de 42 K réellement disponibles pour l'utilisateur grâce à la technique de superposition du ROM). 32 Ko de mémoire morte. Cet ordinateur comporte trois modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Pour débuter en informatique, c'est le micro idéal : une cassette d'accueil et un manuel d'utilisation sont fournis et des milliers de jeux, de logiciels éducatifs et semi-professionnels sont disponibles.

Les utilisateurs avertis apprécieront les capacités de croissance du CPC 464 grâce à ses nombreux périphériques : interface d'imprimante incorporée, unité de disquette supplémentaire, souris, crayon optique, Bus Z80.

AMSTRAD CPC 464
+ MONITEUR MONOCHROME
+ 6 JEUX + 1 PISTOLET
+ TELECHARGEMENT
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)

1890F TTC

A crédit CETELEM : 90F comptant + 9 mensualités de 225,50F - 1re échéance 90 jours après achat - Coût total du crédit avec assurance : 349,50F dont 120F de perceptions forfaitaires TEG 17,92 %

AMSTRAD CPC 464
+ MONITEUR COULEUR
+ 6 JEUX + 1 PISTOLET
+ TELECHARGEMENT
+ 1 MANETTE DE JEU
(nouveau modèle)

2890F TTC

A crédit CETELEM : 90F comptant + 12 mensualités de 268,80F - 1re échéance 90 jours après achat - Coût total du crédit avec assurance : 545,60F dont 120F de perceptions forfaitaires - TEG 17,92 %

FICHE TECHNIQUE

Processeur : Z80A à 4 MHz. Mémoire vive : 64 Ko. Mémoire morte : 32 Ko. Langage résident : basic. Clavier : 74 touches avec pavé numérique et bloc curseur séparés. Mémoire de masse : lecteur de cassettes. Moniteurs : monochrome GT-65 ou couleur CTM-644.

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 6128

AMSTRAD CPC 6128

Avec l'AMSTRAD CPC 6128, l'informatique domestique rejoint les performances professionnelles. Son lecteur de disquettes intégré, ses 128 Ko de mémoire centrale et le système d'exploitation CP/M lui ouvrent l'accès à près de 1000 applications professionnelles, sans le couper pour autant de milliers de jeux et de logiciels également disponibles sur disquettes. La mémoire morte avec BASIC et système d'exploitation résidents est de 48 Ko. Le CPC 6128 est muni du contrôleur d'écran 6845 et d'un processeur générateur de son 3 voix, 8 octaves AY-3-8912.

C'est le premier micro capable de répondre à l'immense majorité des besoins, depuis la sixième jusqu'au bureau ou à la boutique.

Comme son frère le CPC 464, le CPC 6128 est livré avec son moniteur, monochrome ou couleur, son clavier professionnel 74 touches, sa documentation en français et toutes les interfaces nécessaires pour le raccordement des périphériques : imprimante, souris, crayon optique, joystick, unité de disquettes supplémentaire...

AMSTRAD CPC 6128
+ MONITEUR MONOCHROME
+ TELECHARGEMENT
+ 1 COMPILATION DE JEUX
OU COURS AUTOFORMATION
+ 1 MANETTE DE JEU

2490F TTC

A crédit CETELEM : 90F comptant + 12 mensualités de 230,50F - 1re échéance 90 jours après achat - Coût total du crédit avec assurance : 486F dont 120F de perceptions forfaitaires - TEG 17,92 %

AMSTRAD CPC 6128
+ MONITEUR COULEUR
+ TELECHARGEMENT
+ 1 COMPILATION DE JEUX
OU COURS AUTOFORMATION
+ 1 MANETTE DE JEU

3490F TTC

A crédit CETELEM : 90F comptant + 18 mensualités de 227,80F - 1re échéance 90 jours après achat - Coût total du crédit avec assurance : 820,40F dont 120F de perceptions forfaitaires - TEG 17,92 %

FICHE TECHNIQUE

Processeur : Z80 à 4 MHz. Mémoire vive : 128 Ko. Mémoire morte : 48 Ko. Langage résident : basic. Clavier : 74 touches avec pavé numérique et bloc curseur séparés. Mémoire de masse : 3" - 160 Ko. Moniteurs : monochrome GT-65 ou couleur CTM-644.

CADEAU PLUS GENERAL

A tout acheteur d'un CPC 464 ou d'un CPC 6128

LE SAC GENERAL



GENERAL PRESENTE : "LE PACK FAMILIAL"

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) 1 compilation de jeux pour l'achat d'un CPC 464 ; 1 compilation de jeux ou un cours d'autoformation (manuel + disquette) pour l'achat d'un CPC 6128.
2) une manette de jeu.
3) une assistance téléphonique 90 jours.
4) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
5) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
6) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
7) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
8) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et débrouillez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

IMPRIMANTES POUR CPC 464 ET 6128

LE PACK PRO IMPRIMANTE GENERAL **OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL**

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre : **1)** une assistance téléphonique 90 jours. **2)** une garantie de 2 ans pièces et main-d'œuvre (sauf tête d'impression). **3)** un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier. **4)** l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence sur présentation de preuve publicitaire (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant). **5)** Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente. **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous. **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous. **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix. **SERVICE VPC :** voir bon de commande.

-30% sur les imprimantes de cette page pour l'achat groupé avec un ordinateur d'une valeur supérieure à 5000 F (sauf promotions)

MANNESMANN TALLY MT 81

La MT 81 est une imprimante matricielle à impact, 9 aiguilles et 80 colonnes. Sa vocation est de placer informatique et bureautique à la portée de tous les budgets.

Son esthétisme la fait s'intégrer à tous les décors et lieux de travail au bénéfice de l'utilisateur.

Avec son jeu de 255 codes et caractères ainsi que ses nombreux attributs d'impression combinables entre eux, elle exprime textes et graphiques à la vitesse de 155 caractères par seconde (cps).

Elle obéit aux commandes des différents logiciels d'applications standards tels que tableurs et traitements de texte. La connection vers l'ordinateur s'effectue par liaison parallèle ou série.

1590F TTC

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 1110 F

NEC P2 PLUS

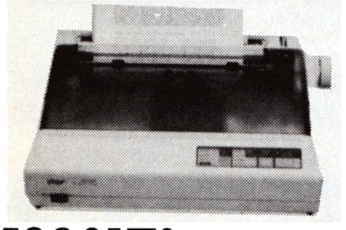
La nouvelle P2 PLUS est la plus petite imprimante 24 aiguilles de NEC. Avec ses 24 aiguilles et sa résolution maximum de 360 x 360 points par pouce carré, la P2 PLUS offre une qualité d'impression irréprochable. Compte tenu qu'elle réalise cette performance en étant capable d'imprimer près de 200 caractères par seconde en qualité rapide ou 96 cps en qualité courrier, elle conduit véritablement vos affaires à la vitesse supérieure.



3690F TTC

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F: Prix 2580F

STAR LC 10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 144 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle optimisée en courrier ou graphique. Entrainement papier : position parking pour papier paravent tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Dimensions LxPxH : 383x287x108 mm. Poids : 4,7 kg.

1890F TTC AU LIEU DE 2395 F

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 1320F

EPSON LX 800

2150F TTC

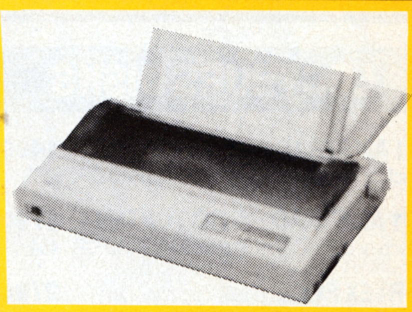
Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Vitesse : 180 cps (épreuve élite), 150 cps (épreuve pica), 30 cps (courrier élite), 25 cps (courrier pica). Sens d'impression bidirectionnel optimisé en texte. Interface parallèle 8 bits type centronics en standard. Mémoire tampon 3 Ko. Largeur papier : paravent 102 à 254 mm, feuilles séparées 182 à 216 mm. Dim. LxHxP 485x103x302 mm. Poids 6 kg.



Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000F : Prix 1490F

STAR LC 15

Imprimante matricielle à impact. 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 180 cps, courrier 45 cps. Mémoire tampon : 16 Ko. Nombre de colonnes : 136. Emulation : ESC/P, IBM PROPRINTER II. Largeur papier : en feuilles 14 à 42 cm, en continu 10,2 à 40,7 cm. Interface standard : parallèle. Entrainement papier : friction / tracteur-pousseur. Particularités : fonction parking ; 4 polcies de caractères en standard ; impression italique ; impression double et quadruple hauteur ; intro semi-auto du papier, "short tear-off", intro par le bas pour papier listing.



2990F TTC

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 2090 F

STAR LC 24-10



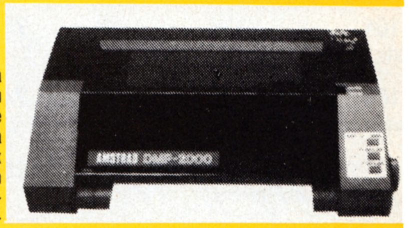
Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 24 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 142 cps, courrier 47 cps. Direction d'impression bidirectionnelle optimisée en listing et courrier, unidirectionnelle optimisée en mode graphique. Entrainement papier : position parking pour papier continu, tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Formatage programmable jusqu'à 255 lignes.

2990F TTC au lieu de 3795F

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 2090 F

AMSTRAD DMP 2160

1690F TTC

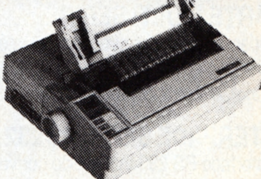


La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD. Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel. On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde. Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à solver vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2160 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc. La DMP 2160 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée. Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids.

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 1180 F

CITIZEN SWIFT 24

24 aiguilles. 80 colonnes. Qualité informatique : 160 cps/192 cps. Qualité courrier : 53 cps/64 cps. 4 polices LQ, 1 police épreuve. Carte de polices. Interfaces : Centronics ; (RS 232 en option). Mémoire tampon d'entrée : 8Ko. Durée d'utilisation du ruban : 2 millions de caractères. Alim. papier : friction, tracteur à friction, tracteur à traction...
Dim : (LxPxH) 412x320x130 mm.



3490F TTC

Exemple pour un achat groupé supérieur à 5000 F : Prix 2440 F



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96



PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

NOS PRIX SONT ANNONCÉS TOUTES TAXES COMPRISES

DISQUETTES VIERGES 3P

garantie 5 ans - 720 Ko double face double densité. Par 10 minimum pour vente par correspondance.

1° Disquettes 3 pouces bulk .... OFFRE IMBATTABLE, pièce 16,95 F **15,90 F**
2° Disquettes marque AMSOFT en boitier carton individuel avec étiquette .... OFFRE IMBATTABLE, pièce 20,90 F **18,90 F**
2° Disquettes marque MAXELL CF2BP .... pièce **18,90 F**
3° Boitier plastique individuel pour disquette 3 pouces .... pièce **3,00 F**

LECTEURS DISKS

FD1 AMSTRAD **1490F**
2e lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 6128

DD1 AMSTRAD + DISC TOPTEN **1790F**
1er lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 464

VORTEX F1X **2790F**
2e lecteur de disquette 5"1/4 708 Ko pour CPC 6128

PERIPHERIQUES INTERFACES

JAGOT ET LÉON

Construisez vos automates programmables

E100 .... **690F**
Rack 4 cartes d'extension pour CPC 6128

E 108 .... **590F**
Alimentation 5 volts/3 A pour E 100

E 101 .... **690F**
Carte conversion analogique-numérique pour CPC 6128

E 102 .... **690F**
Carte entrée-sortie timer pour CPC 6128

E 103 .... **690F**
Carte de conversion digitale analogique pour CPC 6128

E 104 .... **790F**
Carte série RS232 pour CPC464/6128

E 105 .... **740F**
Carte sorties logiques - 4 en TTL et 4 en 220 V/2 A

E 107 .... **1250F**
Programmateur d'Eproms

E 109 .... **450F**
Extension RAM 64 Ko

E 110 .... **1195F**
Extension 256 Ko

LOGICIEL JL BANK **60F**
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110

EM1 .... **490F**

CARTOUCHE EPROM 16 Ko **990FF**

CARTE MULTI SERVI **990F**
Boitier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmateur horaire, animation lumineuse, réveil

INTERFACE SERIE RS 232 .... **590F**
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.

OFFRES DISQUETTES CPC

Pour 15 disquettes MAXELL CF2 + étiquettes à **295F TTC**, GENERAL vous offre la boite de rangement DS 40

Pour 25 disquettes MAXELL CF2 + étiquettes à **495F TTC**, GENERAL vous offre la boite de rangement DD 40 L avec serrure

Pour 35 disquettes MAXELL CF2 + étiquettes à **695F TTC**, GENERAL vous offre la boite de rangement DD 80L avec serrure

PERIPHERIQUES VIDEO

DIGITALISEUR ARA SECAM **1190F**
Digitaliseur d'images Jagot et Léon - Se connecte soit par une prise peritel, soit par une prise RCA à une source vidéo telle que caméra ou magnétoscope

DIGITALISEUR VIDI **2360F**
Digitaliseur semi-pro, se connecte à une source vidéo par une connection RCA vidéo composite

ADAPATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD **495F**

COPIEURS

MULTIFACE II + ... **645F**
Nouvelle interface sur cartouche encore plus performante que Multiface, ce matériel permet sans notion de programmation d'effectuer des copies de sauvegarde des logiciels les plus récents.

DISCOLOGY version 6 .... **350F**
Le plus célèbre des copieurs sur CPC. Il s'agit d'un éditeur-copieur explorateur 100 % langage machine. Il comprend quatre modes d'édition combinant ASCII, HEXADECIMAL, OCTAL, BINAIRE. Il permet le désassemblage direct et le listage automatique des programmes Basic. Il permet la réparation automatique des secteurs endommagés, la gestion automatique des extensions mémoire et la copie des fichiers.

PERIPHERIQUES GRAPHIQUES

UTILITAIRE SOURIS AMX

AMX MOUSE pour CPC 464 et 6128 .... **790F**
L'AMX MOUSE existe en version disk et cassette. L'animal est noir avec trois boutons rouges. 4 logiciels l'accompagnent : ART qui ressemble à Macpaint avec menus déroulants. ICONES qui est un logiciel de création d'icônes dans une matrice 16x16. CREATION GRAPHIQUE qui est un logiciel récupérable sous ART. AMX CONTROL qui fournit 20 nouvelles instructions Basic pour piloter.

HANDY MOUSE CPC **790F**

MOUSE MATE **85F**
Tapis souris en néoprène, favorise considérablement la rotation de la boule.

SYNTHETISEURS DE SONS

SYNTHÉ TECHNIMUSIQUE **545F**
OFFRE IMBATTABLE - pour CPC 464/6128 - Existe en version disk et cassette. Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction.

SYNTHE TECHNIMUSIQUE + 1 ENCEINTE ASSERVIE **645F**

CRAYONS OPTIQUES

ELECTRIC STUDIOPEN 464 .... **395F**
Le plus réputé des crayons optiques et aussi le plus vendu. Programme graphique très complet. Demandez une démonstration chez GENERAL.

ELECTRIC STUDIOPEN 6128 .... **435F**
Idem Studiopen 464 mais programme sur disquette.

STYLO DART (sur cassette) **395F**

STYLO DART (sur disquette) **435F**

SOURIS CAMERON CPC **790F**
Très solide et très précise. Avec son logiciel de dessin.



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

NOS PRIX SONT ANNONCES TOUTES TAXES COMPRISES

MANETTES DE JEUX



QUICK SHOT 1 .... **69F**
Joystick économique, fabriqué par SPECTRAVIDEO. Type à frottement. Résistance moyenne.



QUICK SHOT 2 .... **89F**
Joystick à frottement de chez SPECTRAVIDEO. Superbe poignée.

TURBO 6 .... **139F**
Joystick à micro contacts, 6 directions. Le premier prix pour les micro contacts.

JOYSTICK KONIX / SPEED KING **149F**
Forme très ergonomique. Micro contacts. Moyennement précis.

JOYSTICK PRO 500 .... **129F**
Avec le PRO 500, on n'est pas là pour jouer. C'est la merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de DECATHLON.

JET FIGHTER **225F**
Microswitch.

JOYSTICK COBRA **495F**
Le monstre. 30 cm de haut. Une manette de Mirage. La folie complète. Absolument génial, à essayer d'urgence chez GENERAL.

NAVIGATOR **195F**
Joystick à micro-contact.

QUICK SHOOT 9 .... **99F**
Joystick à micro-contact style Trackball.

JOYSTICK VOLANT **395F**

TELEMATIQUE

MENTEL CPC **450F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Le Minitel malin. Emulateur Minitel avec transport des fichiers. Se connecte sur votre Minitel dont il utilise le modem en émulateur. Gestionnaire de pages videotex, il permet la consultation, la gestion et l'impression. Le transfert de fichiers vous permettra d'envoyer ou de recevoir des fichiers sélectionnés par vous ou même, des disquettes entières, exploitables immédiatement.

KENTEL CPC **580F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Kentel est un serveur vidéotex monovoie. Il dispose d'un logiciel de création de serveur avec éditeur de pages vidéotex, sauvegarde de pages, mots clefs, catalogue etc. Il est équipé d'une messagerie avec boîte aux lettres (BAL), d'un détecteur de sonnerie. Ce logiciel très complet est parfait pour construire un serveur de qualité.

PENTEL CPC **680F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
L'artiste du Minitel. Pentel est un véritable outil graphique qui vous permettra de composer facilement des pages pour votre serveur. Il s'agit en fait d'un puissant outil de dessin. C'est le complément total de Kentel, ce dernier pouvant cependant être utilisé sans Pentel.

MODEM DIGITELEC DTL 2000 .... **1490F**
Pour CPC 464/6128. Modem Norme DTL 23. Permet l'accès aux services de type TELETEL. Emulation Minitel, communication half duplex possible entre deux ordinateurs et le téléchargement des programmes.

Modem DIGITEL DTL2000 Plus **1990F**
(pour CPC 464/6128). Le DTL PLUS permet de communiquer sous les modes V21-V23, c'est-à-dire sous tous les types de modulation FSK existant actuellement. On peut donc accéder à Transpac et à des réseaux spécialisés.

MODEM DIGITELEC DTL 2100 .... **2750F**
Le DTL 2100 est un modem intelligent, c'est-à-dire qu'il sait dialoguer avec le micro ordinateur ou le terminal auquel il est raccordé, ce qui permet de le configurer facilement. De plus, il est multimodes : V21, V23, V25 bis ou CCIT. L'appel et la réponse entièrement automatiques permettent au modem de fonctionner de façon tout à fait autonome, sans aucune intervention humaine.

MERCITEL CPC 1 .... **1290F**
(logiciel interface + câble)
Transforme votre CPC en Minitel à la condition que vous possédiez un Minitel. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive et une impression sur imprimante des pages Minitel.

LES HOUSSES

(pour claviers, moniteurs et unité disquette)
Nos housses sont en matière synthétique antistatique

HOUSSES CPC 464 CLAVIER + MONITEUR MONO **140F**

HOUSSES CPC 6128 CLAVIER + MONITEUR MONO **150F**

HOUSSES CPC 464 CLAVIER + MONITEUR COULEUR **150F**

HOUSSES CPC 6128 CLAVIER + MONITEUR COULEUR **150F**

HOUSSES IMPRIMANTES **80F**

HOUSSE UNITE DISQUETTE **55F**

HOUSSE DPM 2000 .... **80F**

HOUSSE LX 80 .... **80F**

HOUSSE CENTRONICS **80F**

HOUSSE OKIMATE 20 .... **80F**

HOUSSE FUJI PD 80 .... **80F**

RUBANS IMPRIMANTES

Nous tenons sur stock la plupart des modèles de rubans de diffusion courante. Leurs prix vont de 45 à 120 F selon modèle. Consultez-nous.

RAMES PAPIER

RAME PAPIER NON ZONÉ **69F**
500 feuilles, format 11" x 240, bandes caroll détachables

RAME PAPIER NON ZONÉ **99F**
500 feuilles format A4, bandes Caroll détachables

RAME ETIQUETTES 12x3 cm **85F**
le 1000 sur paravents bandes Caroll (préciser : 1 de front, 2 ou 3 de front).

CABLES DE LIAISON

CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK **170F**
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher deux joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex.: 2 Quickshot II ou 1 Quickshot I et un PRO 500.

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE **175F**
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

CABLE FD1 .... **175F**
Ce câble permet de raccorder l'unité de disquette FD1 à un CPC 464 ou 6128.

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC **60F**
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le câblage de fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce hifi, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464 .... **135F**
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128 .... **185F**

CABLE RALL. (2 M) JOYSTICK **70F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HI FI **60F**

CABLE PERITEL AMSTRAD **250F**
Ce câble permet de relier le clavier d'un CPC à une télévision munie d'une prise PERITEL en conservant l'alimentation du moniteur d'origine.

ENTRETIEN

BOMBES AEROSOL

COMPUNETT **99F**
Nettoyeur des écrans d'affichage, des parties en verre et en plastique, des claviers. Ne laisse aucun dépôt.

PRINTER 66 .... **95F**
Nettoyeur d'imprimantes. S'applique sur les têtes d'impression et les chemins de bandes. Elimine les résidus de métal, les graisses et les huiles résinifiées.. Produit étonnant qui est pratiquement indispensable pour chaque imprimante.

SOUFFL'RONT **99F**
Bombe de gaz sec neutre, ôte la poussière.

NETTOYANT BUREAUTIQUE **99F**
Pour toutes surfaces en plastique, métal ou verre. Produit antistatique.

DISQUETTE DE NETTOYAGE 3" **149F**
Avec son liquide. S'introduit dans le lecteur de disquette. Nettoie les têtes du lecteur.

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464 .... **75F**
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. c'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS CPC : L'ENFER DU JEU

LES TABLES DE LA LOI

En faisant l'acquisition d'un MEGASOFT chez GENERAL, vous avez droit :

- **GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** si vous trouvez moins cher ailleurs avant votre achat, dites-le nous et nous vous proposerons un prix encore meilleur. Si, dans un délai de quinze jours après votre achat, vous trouvez votre soft moins cher ailleurs, nous vous remboursons la différence.
- **GARANTIE DE BON FONCTIONNEMENT :** en cas de défectuosité du logiciel pendant les quinze premiers jours de son utilisation, nous vous l'échangeons.
- **GARANTIE DE FRAICHEUR :** nous ne vous proposons que les dernières versions commercialisées des logiciels.
- **GARANTIE DE CHOIX :** nous nous engageons à vous offrir le plus grand choix de logiciels possible. Si vous ne trouvez pas dans nos annonces le soft désiré, consultez-nous.
- **DROIT A LA DEMO :** si vous le souhaitez et que les conditions s'y prêtent, vous pouvez demander une démonstration du mégasoft que vous souhaitez acquérir.

COMPILATIONS

10 MEGA HITS	cassette : 189 F	disquette : 229 F
100 % A D'OR	cassette : 149 F	disquette : 199 F
12 JEUX EXCEPTIONNELS	cassette : 129 F	disquette : 149 F
12 JEUX FANTASTIQUES	cassette : 149 F	disquette : 199 F
ARCADE HITS	cassette : 149 F	disquette : 199 F
AVENTURIERS	cassette : 149 F	disquette : 199 F
BARBARES	cassette : 149 F	disquette : 199 F
BEST OF US GOLD	cassette : 149 F	disquette : 199 F
BEST OF VOLUME 1	cassette : 149 F	disquette : 229 F
BEST OF VOLUME 2	cassette : 149 F	disquette : 229 F
CLASSIQUES 1	cassette : 129 F	disquette : 169 F
CLASSIQUES 2	cassette : 129 F	disquette : 169 F
COIN OP HITS	cassette : 129 F	disquette : 179 F
COLLECTION	cassette : 175 F	disquette : 245 F
COMPIL OCEAN	cassette : 149 F	disquette : 199 F
COMPILATION 1	cassette : 99 F	disquette : 149 F
DISK 50		disquette : 200 F
DOUBLE ACTION	cassette : 149 F	disquette : 199 F
DRIVERS	cassette : 149 F	disquette : 199 F
EPYX 21	cassette : 149 F	disquette : 199 F
EPYX ACTION	cassette : 129 F	disquette : 199 F
ETRANGE AFFAIRE		disquette : 210 F
FANATIQUES		disquette : 249 F
FUTURISTES	cassette : 149 F	disquette : 199 F
GEANT ARCADE 2	cassette : 149 F	disquette : 199 F
HEATWAVE	cassette : 149 F	disquette : 199 F
JUSTICIERS	cassette : 149 F	disquette : 199 F
MAITRE NINJA	cassette : 129 F	disquette : 179 F
MASTER SKATE	cassette : 169 F	disquette : 219 F
MINDSTRECHERS		disquette : 199 F
MINES D'OR VOL. 1	cassette : 99 F	disquette : 149 F
MINES D'OR VOL. 2	cassette : 99 F	disquette : 149 F
MONDE DE L'ARCADE	cassette : 149 F	disquette : 199 F
OCEAN DYNAMITE	cassette : 149 F	disquette : 199 F
PRIVES	cassette : 149 F	disquette : 199 F
STAR WAR TRILOGY	cassette : 129 F	disquette : 199 F
STORY SO FAR VOL. 1	cassette : 149 F	disquette : 199 F
STORY SO FAR VOL. 2	cassette : 149 F	disquette : 199 F
TOP 17	cassette : 189 F	disquette : 229 F
TOP 6	cassette : 149 F	disquette : 199 F
TOP D'OR VOL. 1	cassette : 149 F	disquette : 199 F
TOP D'OR VOL. 2	cassette : 149 F	disquette : 199 F
VAINQUEURS	cassette : 149 F	disquette : 199 F

NEWS / A PARAITRE

BLOOD WHYCH	cassette : 145 F	disquette : 195 F
BOMBER	cassette : 149 F	disquette : 199 F
BUBBLE +	cassette : 145 F	disquette : 195 F
CAPITAINE FRACASSE	cassette : 129 F	disquette : 169 F
CYBERBALL	cassette : 99 F	disquette : 149 F
CYCLES	cassette : 99 F	disquette : 169 F
DARK CENTURY	cassette : 139 F	disquette : 179 F
DEFENDER OF THE EARTH	cassette : 99 F	disquette : 149 F
ESCAPE FROM PLANET	cassette : 99 F	disquette : 149 F
FIRE AND FORGET 2	cassette : 139 F	disquette : 179 F
HOSTAGES	cassette : 165 F	disquette : 225 F
ITALY 90	cassette : 125 F	disquette : 175 F
KICK OFF 2	cassette : 99 F	disquette : 149 F
KLAX	cassette : 99 F	disquette : 145 F
LIVERPOOL	cassette : 99 F	disquette : 149 F
NIGHT HUNTER	cassette : 129 F	disquette : 169 F
PLAYER MANAGER	cassette : 135 F	disquette : 175 F
SECRET AGENT	cassette : 99 F	disquette : 149 F
SHADOW WARRIOR	cassette : 99 F	disquette : 149 F
SIM CITY	cassette : 145 F	disquette : 195 F
STORMLORD 2		N.C.
TARGHAN		disquette : 199 F
TURRICAN	cassette : 99 F	disquette : 149 F
VENDETTA	cassette : 99 F	disquette : 149 F
WORLD SOCCER 90		N.C.

ARCADE

AFTER THE WAR	cassette : 99 F	disquette : 149 F
ALTERED BEAST	cassette : 99 F	disquette : 149 F
BATMAN THE MOVIE	cassette : 99 F	disquette : 149 F
BLACK TIGER	cassette : 99 F	disquette : 149 F
CABAL	cassette : 99 F	disquette : 149 F
CASTLE MASTER	cassette : 95 F	disquette : 145 F
CHASE HQ	cassette : 99 F	disquette : 149 F
CRACK DOWN	cassette : 105 F	disquette : 145 F
DAN DARE 3	cassette : 99 F	disquette : 149 F
DOUBLE DRAGON 2	cassette : 99 F	disquette : 149 F
DRAGON SPIRIT	cassette : 99 F	disquette : 149 F
DYNAMITE DUX	cassette : 109 F	disquette : 159 F
EAGLE'S RIDER		disquette : 199 F
EMOTION	cassette : 105 F	disquette : 145 F
GALACTIC CONQUEROR	cassette : 129 F	disquette : 169 F
GALAXY FORCE	cassette : 99 F	disquette : 169 F
GHOST'N GOULS	cassette : 99 F	disquette : 149 F



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS CPC : L'ENFER DU JEU

ARCADE (suite)

GHOSTBUSTER 2
cassette : 109 F disquette : 159 F

HAMMERFIST
cassette : 95 F disquette : 145 F

HEAVY METAL
cassette : 99 F disquette : 149 F

HOT ROD
cassette : 99 F disquette : 149 F

IMMOPOSAMOLE
cassette : 99 F disquette : 149 F

INCORRUPTIBLES
cassette : 99 F disquette : 149 F

INDY ARCADE
cassette : 99 F disquette : 155 F

KNIGHT FORCE
cassette : 119 F disquette : 169 F

LIVINGSTONE
cassette : 129 F disquette : 159 F

LODE RUNNER
cassette : 145 F disquette : 195 F

MOONWALKER
cassette : 99 F disquette : 149 F

MYTH
cassette : 119 F disquette : 149 F

NEW ZEALAND STORY
cassette : 99 F disquette : 149 F

NINJA SPIRIT
cassette : 99 F disquette : 149 F

NINJA WARRIOR
cassette : 99 F disquette : 149 F

OFF SHORE WARRIOR
cassette : 129 F disquette : 169 F

OPERATION THUNDERBOLT
cassette : 99 F disquette : 149 F

P 47
cassette : 125 F disquette : 175 F

PACMANIA
cassette : 99 F disquette : 159 F

PINBALL MAGIC
cassette : 145 F disquette : 195 F

PIPEMANIA
cassette : 135 F disquette : 175 F

PURPLE SATURNDAY
cassette : 145 F disquette : 205 F

RAINBOW ISLAND
cassette : 99 F disquette : 149 F

RICK DANGEROUS
cassette : 109 F disquette : 165 F

SCRAMBLE SPIRIT
cassette : 99 F disquette : 149 F

SHUFFLE PUCK CAFE
cassette : 149 F disquette : 199 F

SONIC BOOM
cassette : 99 F disquette : 149 F

SPACE HARRIER 2
cassette : 99 F disquette : 149 F

SPIDERMAN
cassette : 139 F disquette : 179 F

STRIDER
cassette : 99 F disquette : 149 F

SUPER PUFFY
disquette : 169 F

SUPER WONDERBOY
cassette : 95 F disquette : 145 F

TINTIN SUR LA LUNE
cassette : 145 F disquette : 195 F

TITAN
cassette : 129 F disquette : 169 F

TOM ET JERRY 2
cassette : 99 F disquette : 159 F

VIGILANTE
cassette : 99 F disquette : 149 F

WILD STREETS
cassette : 139 F disquette : 179 F

WINGS OF FURY
cassette : 139 F disquette : 189 F

X BOTS
cassette : 99 F disquette : 149 F

X OUT
cassette : 99 F disquette : 149 F

AVENTURE

ALPHAKOR disquette : 199 F

ANNEAU ZENGARA
cassette : 150 F disquette : 195 F

CHOSE DE GROTEMBOURG
cassette : 150 F disquette : 195 F

CONSPIRATION
cassette : 135 F disquette : 179 F

DEFENDER OF THE CROWN
disquette : 199 F

FER ET FLAMME disquette : 239 F

HEROES OF THE LANCE
cassette : 95 F disquette : 189 F

HURLEMENT disquette : 169 F

L'ALLIANCE disquette : 250 F

L'ILE disquette : 199 F

L'ŒIL DE SET
cassette : 150 F disquette : 195 F

LEGEND OF SRAM disquette : 210 F

MAITRE DES AMES
disquette : 195 F

MANOIR DE MORTEVILLE
disquette : 199 F

MEURTRE A VENISE
cassette : 145 F disquette : 195 F

OMEYAD disquette : 199 F

PEUR SUR AMITYVILLE
disquette : 165 F

SPHAIRA disquette : 195 F

PILOTAGE

ACROJET
cassette : 119 F disquette : 169 F

CARRIER COMMAND
disquette : 195 F

CHUCK YEAGERS
cassette : 95 F disquette : 145 F

CONTINENTAL CIRCUS
cassette : 99 F disquette : 149 F

CRAZY CAR 2
cassette : 115 F disquette : 169 F

F15 STRIKE EAGLES
cassette : 99 F disquette : 149 F

GUNSHIP
cassette : 189 F disquette : 239 F

HARD DRIVING
cassette : 99 F disquette : 149 F

POWER DRIFT
cassette : 99 F disquette : 149 F

RALLY CROSS
cassette : 89 F disquette : 149 F

SILENT SERVICE
cassette : 119 F disquette : 150 F

TEST DRIVE 2
cassette : 119 F disquette : 169 F

TURBO OUT RUN
cassette : 99 F disquette : 149 F

SOCIETE

3D POOL
cassette : 99 F disquette : 149 F

COLOSSUS BRIDGE
cassette : 139 F disquette : 169 F

COLOSSUS CHESS 4
cassette : 159 F disquette : 199 F

DAMES SIMULATOR
disquette : 210 F

DEFI AU TAROT
disquette : 180 F

MAXI BOURSE
cassette : 139 F disquette : 189 F

PICTIONNARY disquette : 245 F

PSYCHO TEST disquette : 135 F

TEENAGE QUEEN disquette : 199 F

TRIVIAL PURSUIT (Nlle génération)
cassette : 189 F disquette : 245 F

SPORT

FIGHTING SOCCER
cassette : 99 F disquette : 149 F

FOOTBALLER OF THE YEAR
cassette : 99 F disquette : 169 F

GAZZA SOCCER
cassette : 139 F disquette : 179 F

GREAT COURTS
cassette : 149 F disquette : 199 F

HARRICANA
cassette : 145 F disquette : 195 F

JACK NIKLAUS GOLF
cassette : 99 F disquette : 169 F

KICK OFF
cassette : 135 F disquette : 175 F

OCEAN BEACH VOLLEY
cassette : 99 F disquette : 149 F

TENNIS CUP
cassette : 165 F disquette : 195 F

WINDSURF WILLY disquette : 195 F

STRATEGIE

TERRE ET CONQUERANTS
disquette : 195 F

WAR IN THE MIDDLE EARTH
cassette : 99 F disquette : 149 F

TIR

CRAZY SHOOT
cassette : 149 F disquette : 199 F

MAGNUM LIGHT PHASER
disquette : 299 F

WESTPHASER
disquette : 299 F

UTILITAIRE

DISCOLOGY 6.0
disquette : 350 F

GESTION BANCAIRE
disquette : 250 F

GESTION FICHIER 6128
disquette : 350 F

MULTIPLAN 6128
disquette : 499 F

OCP ART STUDIO
disquette : 250 F

PREVISIONS ASTRALES
disquette : 380 F

SOLUTION
disquette : 590 F

TASWORD
disquette : 389 F



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS CPC : LES EDUCATIFS

CARRAZ

L'AXE DES 3-8 ANS (EVEIL)
ASSOCIE disq. : 199 F
BARRE L'INTRUS disq. : 199 F
L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY disq. : 149 F
LES 1001 VOYAGES disq. : 290 F
PETITS COLORIAGES MALINS 1+2 disq. : 199 F
LES VOLEURS DE TEMPS disq. : 199 F
MEMORISE disq. : 199 F
RECONNAIS-MOI disq. : 199 F
RETROUVES L'HISTOIRE disq. : 199 F
PETER PAN disq. : 159 F

L'AXE DES 8-12 ANS (EVEIL)
L'AXE CULTUREL ET SCIENTIFIQUE
VIE ET MORT DES DINOSAURES disq. : 149 F

L'AXE D'ECRITURE EN FRANÇAIS
IL ETAIT UNE FOIS disq. : 149 F

L'AXE LINGUISTIQUE
D.E. ORTH. GRAM. BTS disq. : 220 F
D.E. ORTH. GRAM. COL. disq. : 220 F
D.E. ORTH. GRAM. LYCEE disq. : 220 F

GENERATION 5

DESTINATION MATHS (CE1 - CE2) cassette : 175 F disq. : 199 F
DESTINATION MATHS (CM1 - CM2) cassette : 175 F disq. : 199 F
DESTINATION MATHS (6e - 5e) cassette : 175 F disq. : 199 F
LES 4 SAISONS DE L'ECRIT (CE - CM) disq. : 225 F
LES 4 SAISONS DE L'ECRIT (6e - 3e) disq. : 225 F
TROUBADOURS cassette : 175 F disq. : 199 F
HAMSTERS EN FOLIE JUNIOR disq. : 225 F

MICRO C

NIVEAU MATERNELLE
EDUCATIF MATERNELLE disq. : 220 F

NIVEAU PRIMAIRE
FRANÇAIS SON CP disq. : 220 F
FRANÇAIS CM disq. : 220 F
LECTURE CP disq. : 220 F
ORTHO CM disq. : 220 F
MATHS CE disq. : 220 F
MATHS CM disq. : 220 F
GEOGRAPHIE PRIMAIRE disq. : N.C.

NIVEAU COLLEGE
GRAMMAIRE 6e - 5e disq. : 220 F
MATHS 6e disq. : 220 F
MATHS 5e disq. : 220 F
MATHS 4e disq. : 220 F
MATHS 3e disq. : 220 F
ESPACE ET SOLIDES disq. : 220 F
EQUATIONS disq. : 220 F

NIVEAU LYCEE
GEOMETRIE disq. : 220 F
MATHS SECOND CYCLE disq. : 275 F
MATHS SECOND CYCLE 2 disq. 275 F

ANGLAIS
ANGLAIS 4e - 3e disq. : 220 F

NATHAN / COKTEL

FRANÇAIS PRIMAIRE
APPRENDS MOI A LIRE (Mat. - CP) disq. : 195 F
APPRENDS-MOI A LIRE 2 (CP) disq. : 195 F
APPRENDS-MOI A ECRIRE 1 (CP) disq. : 195 F
APPRENDS-MOI A ECRIRE 2 (CP) disq. : 195 F
ATELIER DES PUZZLES (Mat. - CE) disq. : 95 F
MOTS CROISES MAGIQUES (Mat.-CE) disq. : 95 F
NATHAN ECOLE FRANÇAIS (CP - CE1) CPC 6128 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE FRANÇAIS (CE2) CPC 6128 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE FRANÇAIS (CM1) CPC 6128 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE FRANÇAIS (CM2) CPC 6128 disq. : 225 F
LANGUE FRANÇAISE CE1 disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE CE2 disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE CM1 disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE CM2 disq. : 195 F
LABYRINTHE D'ORTHOPHUS disq. : 195 F

FRANÇAIS COLLEGE
LANGUE FRANÇAISE 6E disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE 5E disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE 4E disq. : 195 F
LANGUE FRANÇAISE 3E disq. : 195 F
ECRIRE SANS FAUTE VOL. 1 6E - 3E - LES SONS DIFFICILES disq. : 195 F
ECRIRE SANS FAUTE VOL. 2 6E - 3E - NOMS, ADJECTIFS, VERBES disq. : 195 F
FRANÇAIS XVI AU XXE SIECLE 6E - 3E disq. : 195 F
FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE 6E disq. : 195 F
MONTE CRISTO 6E - 3E disq. : 195 F
LABYRINTHE D'ERRARE 11-14 ANS disq. : 195 F

MATHEMATIQUES PRIMAIRE
APPRENDS-MOI A COMPTER MATERNELLE / CP disq. : 195 F
NATHAN ECOLE MATHEMATIQUES CP / CE1 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE MATHEMATIQUES CE2 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE MATHEMATIQUES CM1 disq. : 225 F
NATHAN ECOLE MATHEMATIQUES CM2 disq. : 225 F
LABYRINTHE AUX 100 CALCULS disq. : 195 F

MATHEMATIQUES COLLEGE
LA BOSSE DES MATHS 6E disq. : 195 F
LA BOSSE DES MATHS 5E disq. : 195 F
LA BOSSE DES MATHS 4E disq. : 195 F
LA BOSSE DES MATHS 3E disq. : 195 F
MATHS - 6E/5E disquette 225 F
MATHEMATIQUES 4E disq. : 225 F
MATHEMATIQUES 3E disq. : 225 F
LABYRINTHE AUX 100 CALCULS (11-14 ANS) disquette 195 F

LANGUES COLLEGE
ANGLAIS - ALLEMAND - ESPAGNOL
VISA POUR HYDE PARK 6E disq. : 220 F
BALADE AU PAYS DE BIG BEN 6E - 5E cassette : 180 F disq. : 225 F
ENIGME A OXFORD 4E - 3E cassette : 180 F disq. : 225 F
ANGLAIS DEBUTANT disq. : 195 F
ANGLAIS CONFIRMÉ disq. : 195 F
BALADE OUTRE RHIN 6E - 5E cassette : 180 F disq. : 225 F
BALADE A COLOGNE 6E - 5E disq. : 225 F
ENIGME A MUNICH 4E - 3E disq. : 225 F
BALADE A SEVILLE 6E - 5E disq. : 225 F
ENIGME A MADRID 4E - 3E disq. : 145 F

LANGUES LYCEE - ANGLAIS
ANGLAIS TOP NIVEAU 2e - 1re disq. : 225 F

GEOGRAPHIE COLLEGE
OBJECTIF MONDE 1 - 6E disq. : 195 F
OBJECTIF MONDE 2 - 5E disq. : 195 F
OBJECTIF FRANCE - 4E / 3E disq. : 195 F
OBJECTIF EUROPE - 4E / 3E disq. : 195 F

SCIENCES NATURELLES COLLEGE
A LA DECOUVERTE DE LA VIE 6E / 5E disq. : 195 F
A LA DECOUVERTE DE LA TERRE 4E / 3E disq. : 195 F
A LA DECOUVERTE DE L'HOMME 4E / 3E disq. : 195 F

MICRO POCHE FRANÇAIS
J'APPRENDS ET OBSERVE - EVEIL MATERNELLE / CP disq. : 149,90 F
J'APPRENDS A ECRIRE MATERNELLE / CP disq. : 149,90 F
J'APPRENDS A LIRE MATERNELLE / CP disq. : 149,90 F
FRANÇAIS REUSSITE - 6E disq. : 149,90 F
FRANÇAIS REUSSITE - 5E disq. : 149,90 F
FRANÇAIS REUSSITE - 4E disq. : 149,90 F
FRANÇAIS REUSSITE - 3E disq. : 149,90 F

MICRO POCHE MATHEMATIQUES
J'APPRENDS LES NOMBRES MATERNELLE / CP disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES 5/6 ANS disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES - CM disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES - 6E disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES - 5E disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES - 4E disq. : 149,90 F
MATHS SUCCES - 3E disq. : 149,90 F

MICRO BAC
MICRO BAC FRANÇAIS 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC MATHS C ET E 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC MATHS D 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC MATHS B 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC PHYSIQUE CHIMIE 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC ANGLAIS - 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC ESPAGNOL - 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC GEOGRAPHIE 1RE / TERM. disq. : 195 F
MICRO BAC HISTOIRE - 1RE / TERM. disq. : 195 F

COMPILATIONS
MULTICOURS 6E disq. : 245 F
MULTICOURS 5E disq. : 245 F
MULTICOURS 4E disq. : 245 F
MULTICOURS 3E disq. : 245 F

MICRO BREVET
MICRO BREVET FRANÇAIS disq. : 220 F
MICRO BREVET MATHS ALGEBRE disq. : 220 F
MICRO BREVET MATHS GEOMETRIE disq. : 220 F
MICRO BREVET HISTOIRE disq. : 220 F
MICRO BREVET GEOGRAPHIE disq. : 220 F

VTA

FRANÇAIS
ORTHOGUS VOL. 1 disq. : 245 F
ORTHOGUS VOL. 2 disq. : 245 F

MATHEMATIQUES
MATHEX JUNIOR 4E / 3E disq. : 199 F
MATHEX CADET 6E / 5E disq. : 199 F
MATHEX COLL. 6E / 3E disq. : 199 F
MATHEX BENJAMIN CM disq. : 199 F



PARIS 10e
Tél. 42.06.50.50
LYON 1er
Tél. 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

DEPARTEMENT MEGASOFTS CPC : LES UTILITAIRES

LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

ASTRO 2001 disquette : 299 F

MIROIR ASTRAL disquette : 320 F

PREVISION ASTRALE disquette : 380 F

HORLOGE ASTRALE disquette : 350 F

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DESSIN TECHNIQUE DISK 464/6128 disquette : 450 F
Réalisez vos schémas électroniques, implantations et circuits imprimés en quelques minutes. Livré avec bibliothèque de composants, symboles et graphiques.

DESSIN TECHNIQUE TURBO CPC 6128 disquette : 750 F
Version étendue permettant de travailler sur une surface très importante. Fonction couper/coller.

IMPRIMIMAGE disquette : 280 F

VECTORIA 3D CPC 6128 disquette : 410 F

LORIGRAPH fourni avec la compilation TOP 6
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

GRAPHIC CITY
cassette : 210 F
Ce logiciel graphique de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

UTILITAIRES

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

GESTION DOMESTIQUE
cassette : 200 F disquette : 245 F
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION BANCAIRE CPC 6128 disquette : 250 F
Gestion de compte bancaire, possibilité de gérer 10 comptes, recherche multi-critères, édition sur imprimante. Gère les opérations différées (CB).

TASSIGN disquette : 310 F

JADE disquette : 390 F

DISCOLOGY COPIEUR 6.0 disquette : 350 F

DISCOBOL II disquette : 360 F
Editeur de secteur, assembleur, désassembleur. La boite à outils pour vos disquettes. Formateur de disquettes. Transfert de fichiers entre CP/M - MS-DOS.

ADDES disquette : 270 F
Assembleur-désassembleur.

TELECHARGEMENT
cassette : 110 F disquette : 110 F

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR disquette : 295 F
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

TASCOPY
cassette : 170 F disquette : 279 F
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
cassette : 170 F disquette : 349 F
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

ACCESS II disquette : 370 F
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

HERCULE II disquette : 395 F
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulièrement, HERCULE est mis à jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnétique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

IMPRESSION
cassette : 200 F disquette : 240 F
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères. Programme les différentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans paramètrables. Trame. Agrandissment. Déplacement. Sélection fenêtres.

L'INTERPRETE II disquette : 290 F
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots à la fois. Repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

MEPHISTO disquette : 205 F
Le prix des logiciels sur cassette est inférieur à celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transférant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

TRANSLOCK II disquette : 225 F
TRANSLOCK II vous permet de récupérer les programmes et les présentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affichés en permanence à l'écran.

MUSIQUE

SILIPACK disquette : 395 F

ECHOSOFT disquette : 395 F
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc..

APPLICATIONS PROFESSIONNELLES

CALCUMAT disquette : 390 F
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE disquette : 1690 F
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CONTACT disquette : 380 F
Liaison possible entre deux possesseurs de CPC par Minitel.

DBASE II disquette : 790 F
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT disquette : 390 F
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS disquette : 1190 F
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière.

GESTION FICHIER CPC 6128 disquette : 350 F
Logiciel très performant, vous permettant de classer, trier, toutes vos bases de données. Saisie pleine page, masques de sortie (formulaires, etc...)

MASTERCALC CPC 6128 disquette : 379 F

PACK SEMAPHORE disquette : 699 F
Tasword + Carnet d'adresse + Gestion de Comptes Bancaires + Mailing

PACK IMPRIMANTE SEMAPHORE
disquette : F
Tasprint + Tascopy + Tassign

LA SOLUTION disquette : 590 F
Compilation de 3 logiciels : Calcumat, Datamat et Textomat.

FACT CAISSE DETAIL disquette : 1399 F
Logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
cassette : 200 F disquette : 230 F
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GRAPHEUR disquette : 250 F
Visualisez vos données sous forme de graphiques : camemberts, histogrammes, courbes...). Editeur très performant vous permettant d'anoter vos graphes.

INTEGRE I disquette : 490 F
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE (CPC 6128) disquette : 399 F
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MULTIPLAN disquette : 499 F
Tableur mondialement célèbré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

TASWORD + MAILMERGE
cassette : 299 F disquette : 399 F
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT disquette : 390 F
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR disquette : 890 F
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

FACT STOCK LOGICYS disquette : 1690 F
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

ZENITH 2 disquette : 380 F
Compacteur de fichiers sur disquettes.

SERVICE VPC

10, bd de Strasbourg
75010 PARIS

Si vous ne pouvez vous déplacer ce service est fait pour vous

6 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) EN CONTRE-REMBOURSEMENT : vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 24 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore, téléphonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42.06.50.50, postes 436 ou 441).

2) PAR CARTE BLEUE : vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) PAR CHEQUE OU CCP : vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant à l'ordre de GENERAL VIDEO (voir ci-contre).

4) PAR MANDAT : vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) PAR MINITEL : TAPEZ 3615 code GVF, puis choisissez dans notre catalogue Minitel le ou les articles que vous souhaitez commander. Indiquez-nous votre adresse complète, votre numéro de téléphone et votre numéro de Carte Bleue. Si vous souhaitez des renseignements ou une documentation supplémentaire, vous pouvez nous poser vos questions et nous vous répondrons dans les délais les plus courts. Vous pouvez aussi vous amuser sur notre serveur grâce aux concours permanents et gagner de nombreux lots.

6) A CREDIT : si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre Mlle TANIA, Responsable Crédit, au (1) 42.06.50.50, poste 458. Si tout vous parait clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Pièces demandées : pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer informatisée.

- **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus.
  50 F pour les accessoires et les disquettes vierges.
  60 F pour les imprimantes.
  120 F pour les machines.

(Dom-Tom et étranger, nous consulter).
Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F. Tous nos matériels sont expédiés en recommandé.

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10.000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par : ☐ Contre-remboursement
☐ Carte Bleue* ☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* Nº de Carte Bleue ________ Date expir. CB ____

Nº Carte Aurore ________

NOM Prénom ________

Nº ____ Rue ________

________ Code Postal ____

Ville ________

Tél. ____ ________

AMS. CPC / 06/90

DESIGNATION — Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Observations du client : ....

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GENERAL depuis le 1/02/1989 OUI ☐ NON ☐

Date : ....

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

PLUS DE 6500 ENTREPRISES ET COLLECTIVITES NOUS ONT DEJA FAIT CONFIANCE : VOUS AUSSI, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures.

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc...

Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M. N'GOM, M. ALVAREZ ou Mme LE POULL, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

1º) ouverture d'un compte, après la première commande ;
2º) un financement personnalisé : crédit-bail pour tout matériel d'une valeur supérieure à 10.000 F à condition d'avoir au moins deux exercices d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de récupérer la TVA sur les loyers mensuels.
3º) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;
4º) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;
5º) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;
6º) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ;
7º) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

ETUDIANTS

NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite.

P.A.

• Quoi de neuf, mon petit Derrick ? Un vol au 6128 bd Amstrad, m'sieur Maigret ! OK, j'envoie Columbo. M. Maigret, un appel de Mac Gyver : les ravisseurs ont volé Skateball, Game Set and M., Great Courts et Morteville, sans parler de Microp. Soccer ! Orig. et val. : 693 F ! Je crois qu'il ne nous reste + qu'1 héros éch. Jade contre les D7 volées ! Le journal de La 5 par Guillaume Durand... Mince, rembobine le magnéto ! François de Campagnolle, 58, bd St-Germain, 75005 Paris. Tél. xx xx xx xx.

• Urgent, besoin d'arg. Vds CPC 6128 D7 coul. + housses (clav. et monit.) + joys. + revues + D7 jeux orig. (Double Dr., Knight F., Strider, compil., etc). Le tout : 3 500 F (à déb.). Sambath Bun, 15, rue des Jardiniers, 75012 Paris. Tél. (1) 43 46 79 77 (ap. 18 h).

• "Yo, oh, oh... et une bouteille de Rom". "Tous à la Ram matelots". Pas de DD1 à l'horizon, j'éch. 10 jeux orig. (Last Ninja 2, Real Ghostb., Crazy Cars 2...) contre lect. DD1 tbe. En +, c'est pas du piratage, alors lancez-vous ! Fabrice Landais, 35, rue Gustave-Flaubert, 85100 Le Château-d'Olonne. Tél. 51 95 88 12.

• T'es golmon et t'es en 6e ? Vds Maths 6e (190 balles), keum (ou gonzesses). Tu veux télécharger ? Vds le kit 65 F. Tu veux jouer, te marrer, te bidonner ? Vds (enc.) Vie AR, Kung-Fu, Galvan, Matchpoint, Green Beret, Rambo 1, et Top Gun (orig. 120 F). Enfin j'te tape 500 lignes de programmes : 10 F. Canon, non ?! Yoann Fondelot, 32, Challe Pourpre, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. (1) 34 64 47 12 (ap. 18 h).

• Vds CPC 6128 + monit. coul. + joy. + nbx news originaux (Af. Burner, Cr. Cars 2, A320, Hurlement...) + manuel d'util. + nbses revues + D7 vierges. Allez, je lègue le tout à 4 000 F tout compris (le tout a — d'un an). Julien Lourdel, rés. Haïti, 31, trav. de Travaresse, bât. C, 13012 Marseille. Tél. 91 85 16 48.

• "Dépêchez-vous il pleut", ch. monit. coul. CPC 6128 (CTM 644), "ça y est j'ai les pieds dans l'eau".."Sauve qui peut" ainsi que Clefs pour Amstrad orig. gloup gloup ! 78 32 43 52, si poss. région lyonnaise. "Trop tard, je coule."

• Alors écoutez-moi (non, lisez-moi). Bien, ce n'est pas très compliqué : vds pour la modique somme de 500 F (français) tuner TV et pour 300 F l'Interface FO.Dos (non ! si, mon rêve) , et enc. pour 300 F. l'ext. de 64 Ko Dk Tronick pour 464. Et pour 20 F 1 vieille paire de chaussettes taille 46. Erwann Fillol, 412, rte de Villy, Villy-sur-Arve, 74700 Sallanches. Tél. 50 93 79 06.

• Urgent. Avis à la pop. Ancien ministre cherchant à rembourser dettes vd CPC 464 mono. + joy. + livre de formation + quinzaine K7 orig. TBE (parole de ministre). Prix : 1 000 F. Cont.-moi au 26 48 73 23 (dem. Frédéric).

• Salut les acrocos ! Séchez vos larmes et visez un peu ça : vds CPC 464 coul... Ah oui, des jeux orig. pour tous (env. 80 - oh l'autre !) + joy. + log. orig. (Datamat, Calcumat, T. de texte, copieur...). Il est génial ce mec ! Prix : 3 200 F. Quoi, tu veux discuter le prix ? OK, alors à bientôt j'espère. Stéphane Carment, 2, rue Robert-Schuman, 78230 Le Pecq. Tél. (1) 34 51 89 33.

• Petit ordin. 6128 esseulé voulant rompre monotonie quotidienne rech. D7 orig. bonne tenue pour contact, sortie, soirées et + si affinité. Cont. Florent Sebillotte, 4, rue Arthur-Morelet, 21000 Dijon. Tél. 80 73 10 09.

• Séquence western : vds Light Phaser 270 F pour tous les Amstradiens en manque de frissons. Tél. 34 71 26 93 (Erick).

• Hé ! Lai keupins ! J'espaire dabbaurt que vous avez la gorue sèche ; .... (NDR : ces petits points pour un passage totalement incompréhensible) ... sur cette petite par la taille mais GRANDE par la spiritualité - annonce - (à heu ouais !) : jeux vends ou aichenge pleind de supaires news (nouvelles pour anglophobes) et en + originales ! Aurélien Poursain, 24, quai Boissy-d'Anglas, 78380 Bougival (région parisienne). Tél. (1) 39 18 23 72 (ap. 17 h).

• Entre 2 PA on va faire un nouveau jeu, OK ? Bon, je tire 1 carte au hasard et je vous la lis : suite à 1 chute sur la tête, et donc compl. dingue, vds orig. Op. Wolf, Op. Thund., Double D, etc. Et maint., vous avez 1 min pour rép. Quoi ! c'est non !? Vous êtes nul ! Il fallait rép. "Oui, j'ach.". Si ça continue, je vais jouer dans 1 autre mag. moi ! (NDR : A tes risques et périls). Si vous voulez rejouer, tél. à ce n° : 97 93 35 48 (dem. Matthias) (à propos, c'est 80 F le jeu, mais on peut éch.).

• Doom, doom, doom ! Bienvenue à bord du fanzine *Amstics*. Bidouilles, pokes, astuces... Tout ça testé avec des parlotes de jeux, des clubs, cadeaux (ex. : jeux)... Votre passeport vous a coûté 3 timbres de 2,20 F. Vous pouvez détacher vos ceintures, doom, doom. Et merci à *Amstrad Cent Pour Cent* (cool le bouquin). Frédéric Bazin, 65, rue de Paris, 77200 Torcy. Tél. inconnu.

• Appel à tous les chasseurs ! Softs originaux D7 viennent d'être signalés : compil. UbiSoft (Skateball, E. Hughes, St. Wars, Tétris, Live and Let Die, 720x-skate), 12 jeux fantastiques (Stormlord, Hate, Dark Fusion, Super Scramble)... Surtout D. Dragon (entre 50 et 130 F). Cont. Frédéric Gentilini au 38 63 79 00 (ap. 18 h). Ici Leader, à vous tour de contrôle.

• La Confrérie de Baholder : nouveau club de jeux de rôles, Verniers (Belgique). Rens. : tél. au 087/54 15 79 (Olivier), ou 087/22 20 55 (Sébastien).

• Le CPC ayant englouti des D7 tout l'été, se trouva fort dépourvu quand Jérôme fut venu. Aussi Jérôme décida de vendre ses jeux orig. à 15 F l'unité (Double · Dragon, Skateball, Navy Moves). Jérôme rech. aussi un bienfaiteur bien intentionné (autrement ce serait un malfaiteur !) qui se chargerait de lui vendre son Multiface 2+ à bas prix (hé, hé ! pas bête l'imbécile). Jérôme vd égal. des mag. Jérôme Printz, 27, rue des Cerisiers, 54310 Homecourt. Tél. 82 22 18 90.

• Vds CPC 6128 coul. + 2 joy. + doubleur + new Magnum Phaser (349 F) avec ses 6 log. + + de 100 D7 orig. (jeux, news, et utilit.) + livres et revues (cause permis). Pour + de rens., tél. à Frédéric au 20 70 13 43.

• Vds CPC 6128 coul. ach. neuf il y a 11 mois + nbx jeux originaux (Crazy Cars 2, Nigel Mansell, Skateball, Rick Dang...). Valeur totale : 4 600 F, vendu : 3 000 F. Thomas Bouvaist, 27, rue des Graviers, 78820 Juziers. Tél. (1) 34 75 61 73.

• Vds CPC 464 coul. + lect. DDI-1 (1 an, tbe) + kit téléchargement + jeux orig. + revues. Le tout : 3 800 F. Françoise Kilani, 4, pl. André-Malraux, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. (1) 69 42 41 82.

• Club MEGAMSTRAD ch. adhérents ? Rens. ctre 1 timbre 2,30 F ou 3,70 F (ds ce dernier cas, envoi d'1 ex. du journal). Laurent Duplan, 220, allée des Coucous, dom. du Cap Sicié, 83500 La Seyne-sur-Mer.

• Ch. pers. pouvant donner cours sur Amstrad 8256 moyennant rémunération. Tél. (1) 43 64 70 87.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : .... Tél. : ....
Code postal : .... Ville : ....
Votre P.A : ....
....
....
....
....

AMSTRADEUS (III)

Et fin. Vous pouvez maintenant vous régaler avec Amstradeus. Trois mois, c'est long, mais le résultat en valait bien la peine.

On vous balance trois petits listings. Le tout petit en Basic sera votre lanceur, nommez-le comme bon vous semble car c'est lui qui sera appelé pour lancer le tout. Les deux suivants sont des programmes générateurs de codes binaires, donc, comme à l'habitude, appelez le premier TOTO1 et le second POPO38 ou ce qui vous passe par la tête, et lancez-les par un RUN. Deux fichiers binaires seront sauvés sur la disquette : RECOP et TEST. Le gros fichier Basic saisi les deux mois derniers doit figurer sur votre disquette sous le nom de MUSICIEL et le tour sera joué.

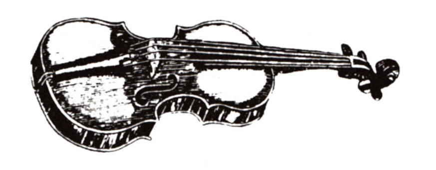
Un dernier détail, dans le lanceur, en fin de la ligne 30, vous pouvez ajouter un CALL &9000. Le résultat ? Une image écran du nom de MUSIC1.ECR sera chargée, alors, si l'âme d'un graphiste vous habite, vous voyez ce qu'il vous reste à faire (les couleurs, par contre, sont dans les bleus, et pour les modifier il vous faudra passer par Disco).



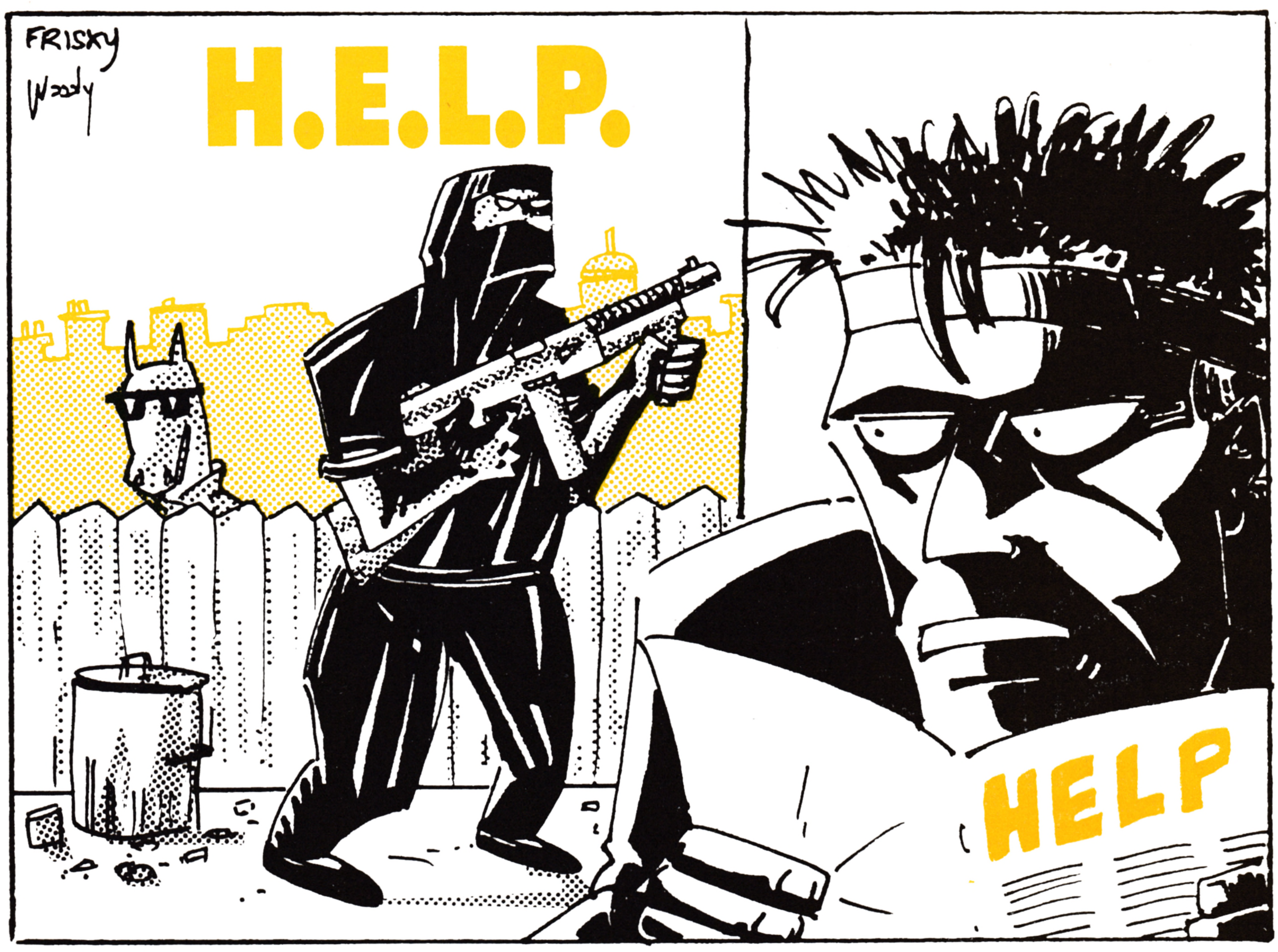
```
100 'COPYRIGHT AMSTRAD 100 %
110 ADR= 40960:FOR I=Ø TO  26
120 FOR J=1 TO 8:READ A$
130 A=VAL("&"+A$)
140 B=(B+I+A*J) AND 255
150 POKE ADR+I*8+J-1,A:NEXT J
160 READ B$:IF B=VAL("&"+B$) THEN 18Ø
17Ø PRINT "ERREUR EN ";1ØØØ+I*1Ø:STOP
18Ø NEXT I:SAVE"RECOP.BIN",B,ADR, 214
19Ø '
1ØØØ DATA 21,A7,AØ,CD,86,AØ,CD,ØB,D4
1Ø1Ø DATA BC,57,1E,ØØ,19,22,D4,AØ,B5
1Ø2Ø DATA 1E,1D,3E,Ø7,32,C3,AØ,D5,87
1Ø3Ø DATA Ø6,Ø8,7B,FE,Ø1,2Ø,ØB,3E,2Ø
1Ø4Ø DATA Ø4,32,C3,AØ,11,CC,AØ,Ø6,1E
1Ø5Ø DATA Ø4,21,11,C6,AØ,2A,D4,AØ,BF
1Ø6Ø DATA EB,73,23,72,23,EB,CD,26,ED
1Ø7Ø DATA BC,1Ø,F5,21,AF,AØ,CD,86,5A
1Ø8Ø DATA AØ,21,7F,Ø2,22,C4,AØ,Ø1,AB
1Ø9Ø DATA 5Ø,Ø8,C5,3A,C3,AØ,47,97,C2
11ØØ DATA 21,D3,AØ,56,2B,5E,2B,EB,A1
111Ø DATA CB,Ø6,17,EB,1Ø,F5,CD,92,FA
112Ø DATA AØ,C1,1Ø,E6,21,C6,AØ,Ø6,1D
113Ø DATA Ø7,5E,23,56,2B,EB,CD,2Ø,FD
114Ø DATA BC,EB,73,23,72,23,1Ø,F1,E8
115Ø DATA Ø6,Ø8,ØD,2Ø,CD,D1,1D,2Ø,CF
116Ø DATA 96,21,BB,AØ,18,ØØ,7E,FE,B2
117Ø DATA ØØ,C8,23,E5,CD,92,AØ,E1,9C
118Ø DATA 18,F4,2A,C4,AØ,2B,22,C4,EA
119Ø DATA AØ,4F,7C,B5,C8,79,CD,2E,D1
12ØØ DATA BD,38,FB,CD,2B,BD,C9,1B,5F
121Ø DATA 54,31,33,ØØ,ØE,ØØ,ØØ,ØA,EC
122Ø DATA 1B,47,36,33,39,ØØ,ØØ,ØØ,DØ
123Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,1B,4Ø,ØØ,ØØ,ØØ,34
124Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,Ø4,FD,FF,DØ,EF,17
125Ø DATA DØ,F7,DØ,FF,DØ,E7,DØ,EF,AB
126Ø DATA DØ,F7,DØ,FF,8Ø,E7,ØØ,ØØ,8F
```



```
1Ø MEMORY &8FFF
2Ø INK Ø,Ø:MODE 1:BORDER 26
3Ø LOAD "test.bin":CALL &9Ø66
4Ø LOAD "recop.bin"
5Ø RUN "musiciel"
```



```
1ØØ 'COPYRIGHT AMSTRAD 1ØØ %
11Ø ADR= 36864:FOR I=Ø TO  22
12Ø FOR J=1 TO 8:READ A$
13Ø A=VAL("&"+A$)
14Ø B=(B+I+A*J) AND 255
15Ø POKE ADR+I*8+J-1,A:NEXT J
16Ø READ B$:IF B=VAL("&"+B$) THEN 18Ø
17Ø PRINT "ERREUR EN ";1ØØØ+I*1Ø:STOP
18Ø NEXT I:SAVE"TEST.BIN",B,ADR, 183
19Ø '
1ØØØ DATA 3E,Ø1,CD,Ø1,BC,Ø6,17,ØE,8C
1Ø1Ø DATA 17,CD,38,BC,3E,ØØ,Ø6,17,F5
1Ø2Ø DATA ØE,17,CD,32,BC,3E,Ø1,Ø6,C7
1Ø3Ø DATA 17,ØE,17,CD,32,BC,3E,Ø2,AF
1Ø4Ø DATA Ø6,17,ØE,17,CD,32,BC,3E,CA
1Ø5Ø DATA Ø3,Ø6,17,ØE,17,CD,32,BC,FD
1Ø6Ø DATA 21,99,9Ø,Ø6,ØA,11,ØØ,8Ø,EØ
1Ø7Ø DATA CD,77,BC,21,ØØ,CØ,CD,83,BE
1Ø8Ø DATA BC,3E,ØØ,Ø6,17,ØE,17,CD,1E
1Ø9Ø DATA 32,BC,3E,Ø1,Ø6,ØB,ØE,ØB,E8
11ØØ DATA CD,32,BC,3E,Ø2,Ø6,Ø1,ØE,3A
111Ø DATA Ø1,CD,32,BC,3E,Ø3,Ø6,ØB,7D
112Ø DATA ØE,ØB,CD,32,BC,C9,11,82,19
113Ø DATA ØØ,21,8B,A2,CD,AB,BB,Ø6,3C
114Ø DATA ØA,21,A3,9Ø,11,ØØ,8Ø,CD,5E
115Ø DATA 77,BC,21,8B,A2,CD,83,BC,C1
116Ø DATA CD,7A,BC,C9,Ø6,Ø9,21,AD,FD
117Ø DATA 9Ø,11,ØØ,7Ø,CD,77,BC,21,EE
118Ø DATA 5E,91,CD,83,BC,CD,7A,BC,21
119Ø DATA C9,4D,55,53,49,43,31,2E,2D
12ØØ DATA 45,43,52,4D,55,53,49,43,74
121Ø DATA 32,2E,43,41,52,5Ø,52,4F,A7
122Ø DATA 47,31,2E,42,49,4E,ØØ,ØØ,D3
```



Heureux d'Encourager Les Perdus ? Il y a du changement dans l'air. Vous allez avoir plein de surprises dans les mois qui suivent. Alors ne changez pas de main et refilez-nous tous les trucs que vous connaissez sur votre machine, car on en aura grandement besoin.

J'ai reçu plein de lettres me demandant la solution de **Jaws**. Il y en avait tellement que j'ai pris mon courage à trois mains (Lipfy m'aidait d'une main, car son autre bras musclé était cramé par le joli bronzage qu'il venait de s'offrir sur les côtes normandes), et je me suis lancé dans l'aventure. J'ai compris après de longues heures votre malheur. C'est qu'il est balèze, le jeu. Pour être franc, il est trop dur.
Vous savez comment nous sommes à *Cent Pour Cent*, rien ne doit nous résister et Jaws ne pouvait être l'exception qui confirmait la règle. La solution était claire. Contacter le père Saint-Martin, auteur de Jaws, et lui demander la solution. Sympa comme tout, Stéphane vient de me faire parvenir la soluce complète du jeu, que je vous sers tout chaud avec un zeste de citron pour relever le tout.

HACHE VAL("&"+a$)

Grimpe dans l'arbre, examine arbre, prends gourde, descends de l'arbre, Ouest. Gratte rochers, rends soufre, Ouest. Embrasse femme, Est, Est, Nord, Ouest. Interroge serpent, siffle, Nord, grimpe sur le mât, prends boîte, descends, Ouest, ouvre sacoche, prends corde, Est, Sud, Est, Est, Nord. Prie, Ouest, interroge vieux, Nord, interroge yack, Tibet, prends poil, Ouest, Ouest, Nord, jette boîte dans volcan, Sud, examine pierre, prends salpêtre, Est. Attache la corde sur branche, descends dans puits, soulève grille, examine grille, prends batterie, grimpe sur corde, Est, Est. Remplis la gourde, Nord, Ouest. Interroge crocodile, je t'aime (moi non plus), prends dent, Est, pose batterie, branche batterie, prends batterie, Sud, Ouest, Sud, Est, Sud, Ouest, Ouest, donne eau à femme, Est, Est, Est, ouvre caisse, pose batterie dans caisse, branche batterie. Descends, examine cheminée, prends charbon, haut, Ouest, prends herbe, Nord, examine pont, prends paraffine, Ouest, Nord. Grimpe sur mât, prends boîte, descends, ouvre boîte avec dent, pose dent, Sud, Est, Est, Nord, Ouest. Salue vieux, Nord, salue yack, Est, Est, Sud, Sud, chatouille singe. Prends papier, fabrique dynamite, Nord, Nord, plonge sous cascade, ouvre coffre, examine coffre, prends clé, plonge sous cascade, Sud. Examine pied de la statue, lis le pied, creuse sous le pied, prends allumettes, Sud, Est. Ouvre porte avec clé, pose dynamite, allume dynamite, Nord.

Vous venez de trouver Jaws, le dernier étalon. Il ne vous reste plus qu'à vous suicider pour une dernière image. Je vous signale un tout petit, mais vraiment minuscule, voire microscopique bug de la taille d'un atome. Lorsque vous trouvez Jaws, vous ne pouvez aller qu'au sud, pas au nord, m'enfin ! A propos, dis, Stéphane, la prochaine fois, tu les fais un peu plus simples et surtout un peu plus logiques, tes jeux.

Et si par malheur tu voulais persister, tu donnes des explications sur le pourquoi du comment on ne peut pas faire un mouvement. Merci pour eux d'avance.
Sur ce, je m'interromps quelques heures histoire de conduire Robby à Denfert-Rochereau pour qu'il s'achète deux paires de baskets, une noire et l'autre blanche, qu'il chaussera en même temps. Eh oui, c'est ça la nouvelle mode de la rédac.

150 MINUTES PLUS TARD

Nous sommes revenus le ventre et les sacs pleins, et je continue dans mon élan pour vous toucher deux mots de **Alphakhor** de Loriciel, un excellent jeu.
Cette solution nous est donnée par J.-J. (Jean-Jacques, je suppose, à moins que ce soit José-Juliana) DEFOSSEZ, qui habite dans la belle ville d'Amiens. Comme il le dit, voici la solution du formidable jeu d'aventure Alphakhor.
Regarder, examiner machine, examiner table, prendre lampe, prendre oscilloscope, examiner étagère, prendre carte magnétique, prendre livre, prendre peigne, utiliser oscilloscope, utiliser carte magnétique, laisser oscilloscope, laisser la carte et aller à l'ouest. Regarder et prendre la nourriture, manger et prendre la bourse. Aller au nord, oui, regarder, prendre insigne, Sud, Est, Est, Nord, vendre lampe, vendre livre, vendre peigne, Sud, regarder, prendre caractère et aller à l'ouest. Regarder et prendre la nourriture, prendre la cruche, se nourrir à gogo et aller au sud, regarder, prendre la cruche, boire, Sud, regarder et prendre la bourse. Aller vers l'est, oui, Est, regarder, prendre pince, Ouest, Ouest, Ouest, Ouest, Nord, Ouest, Nord, donner caractère, regarder, prendre laissez-passer, Sud, regarder, prendre nourriture, prendre cruche, manger, boire, Est, regarder, prendre dague, prendre bourse, Sud, regarder, prendre cruche, boire, Est, manger six fois, regarder, prendre cruche, boire, Sud, donner pince, regarder, prendre petite clé, Nord, Est, Sud, Sud, boire six fois, manger et dormir pour faire digérer le tout.
Je trouve que ce jeu ressemble de plus en plus à une orgie, non ?
Aller au sud, Nord, Nord, Nord, Est, non, utiliser dague, Est, regarder, prendre cruche et boire, Est, donner laissez-passer, Est, regarder, prendre nourriture, manger et aller au nord, regarder et prendre la corde, Sud, Sud, regarder et prendre la grosse clé et l'utiliser. Dirigez ensuite vos petits pas vers l'est pour regarder ce qu'il y a d'intéressant. Prenez la nourriture et une orgie de plus, car vous allez du même coup prendre la cruche pour vous rafraîchir. Utilisez la petite clé et allez deux fois à l'ouest. Utilisez la corde et allez à l'ouest, au nord, deux fois ouest, deux fois nord et regardez. Prenez l'oscilloscope et la carte magnétique. Utilisez l'oscilloscope et la carte magnétique. Et nous voilà au bout de ce jeu que l'on aime beaucoup, même si on en a vu la fin. Alors, content(e) ?
Petite pub pour notre ami J.-J. Il cherche les jeux Qin et Oxphar. Si, par hasard, vous les avez dans un coin de tiroir, envoyez-les-lui par la poste, ça lui fera tellement plaisir qu'il vous donnera, je suis sûr, au moins l'équivalent en disquettes vierges. Soyez sympa, que diable ! J'oubliais son adresse : 32, rue Winston-Churchill, 80080 Amiens.

ET LA BASTON, ALORS ?

Cette rubrique n'est pas seulement pour les aventuriers, elle concerne également tous les bastonneurs, Ninjas et autres Lee Chang que vous êtes. Pour preuve, j'ai un petit truc sympa pour Dragon Ninja et Renegade III version casquette, qui vous est joyeusement proposé par CARLANGEL (celui qui philosophe en restant dans la lune).
Repérez le niveau voulu (supposons qu'il s'agit du niveau 3), trouvez le début dudit niveau grâce au compteur. Dans ce même niveau, laissez passer l'introduction au programme (il s'agit en fait de trois phrases qui apparaissent au début de chaque niveau). Pour cela, servez-vous du bruit du programme quand il défile (c'est le bruit d'une ou deux secondes tout au début). Supposons, pour une meilleure compréhension, que le troisième niveau commence en 300.
Faire un retour rapide jusqu'au début du programme (surtout, ne touchez pas au compteur) et le mettre en route normalement. Une fois la présentation passée, vous passez l'introduction du niveau 1, rendez-vous ensuite au niveau 3 qui est à 300 au compteur (c'est un exemple, bien sûr). Remettez le magnéto sur PLAY et vous aurez logiquement un ordinateur dupé, qui, croyant charger le premier niveau, vous balancera le troisième. Il suffit de retourner à l'introduction du début et de refaire les mêmes opérations si vous avez le malheur de mourir.

Il va de soi que cela reste valable si vous n'avez pas chargé d'autres niveaux, n'est-ce pas ? On dit un grand merci à Carlangel, qui habite dieu sait où, mais que les anges du ciel veillent sur lui pour qu'il nous refile d'autres bidouilles, car nous en sommes très friands.

A PROPOS DE GOURMANDISE

Et si vous m'écriviez pour me dire le type de trucs et d'aides que vous désirez voir dans ces pages ? Par pitié, épargnez-moi les phrases du genre "mais non voyons, c'est parfait, continue comme ça, vous êtes les meilleurs, longue vie à *Cent Pour Cent*". C'est vrai, ça fait drôlement plaisir, mais on ne pourra pas avancer si vous ne gardez pas un œil critique sur nos rubriques. Alors, à vos plumes, et faites-en baver le facteur qui, déjà, regrette de travailler dans le quartier.
Je voudrais répondre à Eric BOUADA qui cherche désespérément le maître de la planète dans Sky Hunter. Alors là, mon petit Eric, tu me déçois. Un beau matin, j'avais pris la décision d'acheter ce jeu qui me paraissait assez sympa. Je ne m'étais pas trompé car il y avait pas mal d'idées nouvelles. Mais quelle fut ma déception quand, le soir, je formatai la disquette ! J'avais fini le jeu en moins de deux heures !
Si ma mémoire ne me fait pas défaut, il y a, quelque part dans les salles du nord ou nord-est, une grenade qui ouvrira une porte blindée se trouvant dans les salles du sud ou sud-ouest. Tu y trouveras le maître de la planète et le prince qu'il faut délivrer. Comme tu l'as justement deviné, toutes les solutions de jeux nous intéressent, même s'ils ont pris quelques rides, ce qui n'enlève rien à leur charme.

JE VEUX EN VOIR LA FIN

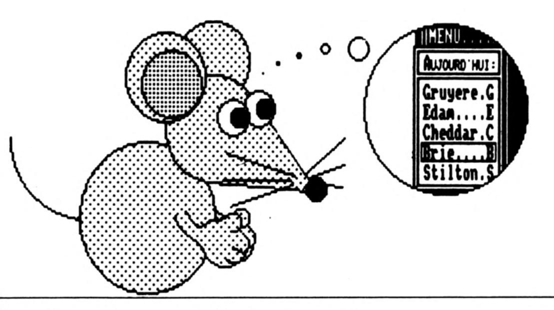
Depuis des mois et des mois je demande à Septh de faire passer un petit appel personnel concernant une bidouille pour venir à bout de Highway Enconter, premier du nom. J'ai reformulé mon appel de détresse à Robby et, dans le fond, il n'en n'avait rien à cirer. Alors, je vous le demande, qui connaît le truc, poke ou doke pour traficoter raisonnablement ce fabuleux jeu qui ne sera jamais dépassé par d'autres ?

Poum en attente



DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780



EN EXCLUSIVITE :
MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 A DES PRIX PLANCHER !

PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128
(Les CPC 464+DD1/664 nécessitent une extension mémoire DK Tronics 64K)

OXFORD P.A.O.

Un FANTASTIQUE progiciel en FRANÇAIS pour créer facilement vos mises en page.
La disquette 3" comprend 350 Koctets de programmes, fichiers, projets, icônes, motifs, figures géometriques, bordures, 28 fontes de caractères, etc. aisément redéfinissables.
Créez facilement vos documents, fontes, dessins, icônes, etc.
Intégrez texte, vos copies d'écran personnelles, etc. à vos documents.
Edition, copie et mouvement de blocs de travail entiers.
Edition et création de caractères, motifs, dessins, etc. à un demi pixel près.
Zoom, effets miroir, vidéo inversé, "tête en bas", etc.
Compatible avec SOURIS Siren (et AMX), manettes ou clavier et avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles, et de type IBM.
Copies imprimées multiples, échelle à 100 %, à 50 %, à 25 %.
Nombreuses possibilités, de l'impression légère rapide à l'impression de précision "une aiguille" en très haute résolution.
Entièrement en français. Manuel complet très détaillé en français. Enfantin à utiliser.

OXFORD P.A.O. sur disquette 3" pour CPC 6128 (ou 464+DD1/664 avec 128K) ne vaut que .... **250,00 FF port compris**
(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.)

BIG FLASHER

Plus de 200 Koctets de RSX et progiciels utilitaires en français, extrêmement simples à utiliser !.

Plus de 130 options d'exploration, édition, recherche, création, manipulation, information, compactage, formatage, archivage, copie, gestion d'imprimante, création de posters de 8 pages, programmation de touches, calculations, copies d'écrans, double PEEK, double POKE, tri de données, traceur, gestion de couleurs, input, call, analyses, etc.

Toutes les RSX peuvent être incorporées dans des programmes personnels. La plupart des options comportent un envoi facultatif sur imprimante. Compatible clavier, manette et souris AMX.

Enorme manuel en français, bourré d'exemples.

BIG FLASHER (DISC 3") en français pour CPC 464/664/6128 ne vaut que .... **200,00 FF port compris**
(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)

TRANSFERTS CASSETTE - DISQUETTE

NEMESIS EXPRESS 2

Le progiciel de transfert universel

Heureux propriétaire d'un lecteur de disquettes, avez-vous un ou deux problèmes à trouver un logiciel de transfert extraordinaire pour archiver votre collection de cassettes sur des disquettes ?
Ne vous tapez plus la tête contre les murs ! D'abord ça fait mal, et puis ça peut réveiller les voisins !... Procurez-vous **NEMESIS EXPRESS 2...**
NEMESIS EXPRESS 2 comprend 109 programmes utilitaires sur les deux faces d'une disquette !
NEMESIS EXPRESS 2 possède un "renifleur" automatique qui vous indiquera la meilleure façon de transférer vos cassettes.
NEMESIS EXPRESS 2 est le plus puissant logiciel de transfert K7/DISC en Grande-Bretagne.
NEMESIS EXPRESS 2 est universel. Il transfère les cassettes nouvelles, récentes ou même anciennes !
NEMESIS EXPRESS 2 pour 464/664/6128 est disponible en version française. Il est accompagné d'un manuel complet et extrêmement détaillé en français.

NEMESIS EXPRESS 2 (Disc 3") en français ne vaut que... **200,00 FF port compris**
(Envoi avion hors Europe +,10 FF S.V.P.)

Rajoutez 30 FF et nous joindrons les détails de transfert de 1100 (mille cent !) cassettes avec NEMESIS EXPRESS 2.

Les produits ci-dessus sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS. Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) **à :**

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - **Tél. + 44 - 291 625 780**

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

REGLEMENT A L'ORDRE DE "DUCHET COMPUTERS" par : • Mandat Poste International en Francs • Chèque personnel français bancaire ou CCP en Francs • EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion) • CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque • Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS (indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas votre carte).

Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 625 780** de 8 h à 19 h

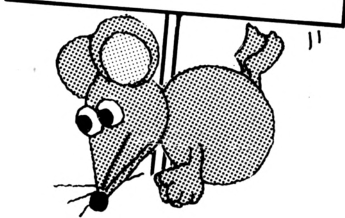
Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

Nous exportons nos produits non seulement vers les pays du Marché Commun, mais aussi vers plus de quarante pays francophones et francophiles. Nos prix sont exempts de taxes britanniques. Nous attirons l'attention de notre aimable clientèle sur ses responsabilités concernant les formalités d'envois de fonds, taxes locales, licences éventuelles, etc... qui seront à sa charge selon la législation en vigueur dans le pays respectif de destination.

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

Extensions de mémoires DK TRONICS (Manuel français) en stock. Nous téléphoner.



LE HACKER (version professionnelle) pour CPC 464/664/6128

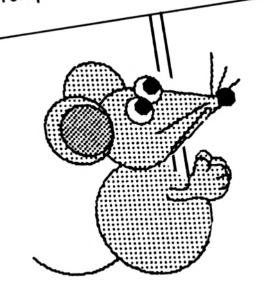
Encore une interface miracle de DUCHET Computers !

La version 4.0 du HACKER a été acclamée par la presse informatique des deux côtés de la Manche ! Consultez les bancs d'essai élogieux des magazines français AMSTAR-CPC et AMSTRAD CENT POUR CENT !
Maintenant la version 7.0 professionnelle en FRANÇAIS est disponible !
Pour ceux qui n'ont pas eu l'occasion de lire les fantastiques bancs d'essai, décrivons rapidement le HACKER :
Le HACKER est une interface qui se branche en 2 secondes à l'arrière d'un CPC. Elle est dotée d'un interrupteur de validation/invalidation ainsi que d'un bouton "magique". En appuyant sur le bouton, vous interrompez les programmes à tout moment. Plusieurs dizaines de commandes sont alors à votre disposition pour "manipuler" le programme interrompu !
Vous travaillez directement en mémoire où vous examinez, modifiez, désassemblez, éditez, copiez, découpez, imprimez les programmes !
Le loader d'un programme vous intrigue ? Appuyez sur le bouton durant le chargement et inspectez-le !
Vous trichez dans les jeux ? Rajoutez des vies, modifiez la table des scores avec les PEEK et POKE du HACKER !
Un logiciel hors de prix et plombé à mort n'est pas assez performant selon votre goût ? Un coup de HACKER et vous lui donnez la performance désirée !
Etes-vous un programmeur sérieux ? **La version professionnelle 7.0 du HACKER comprend un ASSEMBLEUR intégré !**
L'assembleur de la version 7.0 permet d'assembler directement et immédiatement en mémoire ! Toute erreur est immédiatement détectée !
Tous les codes standard ZILOG Z80 sont supportés.
L'interface "Le HACKER" version 7.0 est le résultat de deux ans de travail et recherches par un team de super programmeurs franco-britanniques.
Le système opérationnel du HACKER est **en français** et réside entièrement à l'intérieur de l'interface. Le HACKER comprend aussi un port d'extension pour relier d'autres périphériques.
Un large manuel détaillé et explicatif **en français** accompagne le HACKER 7.0.
Il est évident que pour utiliser correctement le HACKER, il faut posséder certaines connaissances informatiques et savoir différencier un Z80 d'un camembert !
Dans le cas d'un CPC 6128, spécifiez si le bus d'extension de l'ordinateur est mâle ou femelle S.V.P.

L'interface "LE HACKER"

professionnel 7.0 ne vaut que ______ **495,00 FF** port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)

D'autres périphériques ! Nous distribuons les versions françaises des produits ROMBO : Digitaliseurs (on dit aussi numériseurs), cartes d'extension ROM... Téléphonez-nous !



FAITES CROIRE A VOTRE CPC 464 QU'IL EST UN CPC 6128 !

Vous possédez un CPC 464 avec lecteur DDI1 et rêvez d'un CPC 6128... Plus la peine de jeter le 464 dans la poubelle du voisin et de dépenser une fortune ! Il vous suffit de vous procurer la **CARTE FO.DOS**
Encore une interface miracle de DUCHET Computers !
La Carte FO.DOS se branche en deux secondes à l'arrière du CPC 464 !
Aucune soudure ni connaissance en quoi que ce soit ne sont requises !
Vous pressez un interrupteur et votre CPC 464 fonctionne en mode 6128 avec toutes les commandes du 6128 à votre disposition. Finie la hantise d'avoir à définir les variables... Finies les frustrations des programmes qui ne "tournent" qu'avec les CPC 6128 ! Si vous avez certains programmes qui ne fonctionnent qu'avec un CPC 464, pas de problème, poussez l'interrupteur dans l'autre sens, et vous retournez en mode 464 !
La Carte FO.DOS offre tous les avantages des 464 et 6128 sans aucun de leurs inconvénients !
Pour les programmes énormes et gourmands en mémoire, rajoutez une extension mémoire DK TRONICS de 64K ou 256K et le bon vieux CPC 464 deviendra une machine professionnelle avec 128K ou même 320K de mémoire !
La Carte FO-DOS comporte un port d'extension pour relier d'autres périphériques.
La carte FO-DOS est accompagnée d'une notice explicative **en français.**

La CARTE FO.DOS ne vaut que______ **420,00 FF** port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)

Le Hacker FO.DOS sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS. Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) **à :**

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - **Tél. international + 44 - 291 625 780**
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

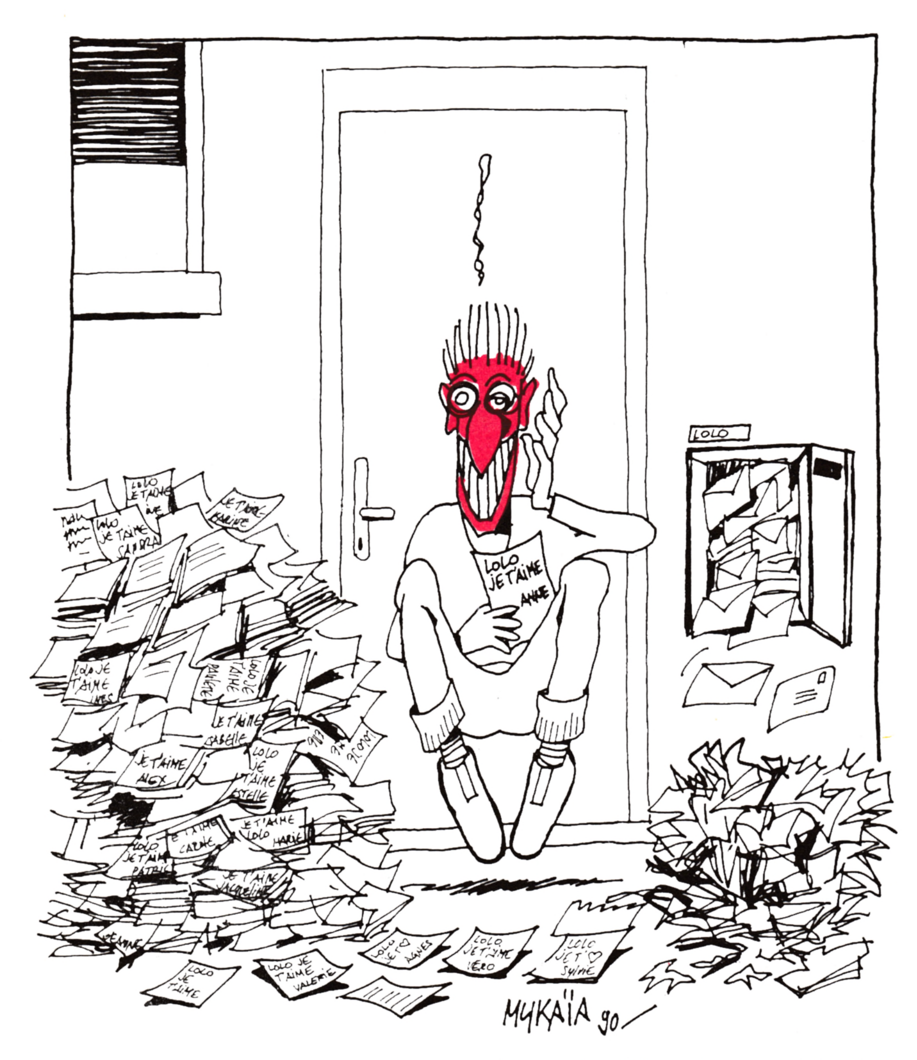
REGLEMENT A L'ORDRE DE "DUCHET COMPUTERS" par : • Mandat Poste International en Francs • Chèque personnel français bancaire ou CCP La Poste en Francs • EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion) • CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque • Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS (indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas la carte).

Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 625 780** de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

OCP A LA LOUPE



Mon Dieu ! Mon Dieu ! que je suis déçu beaucoup ! Mais oui, c'est pas avec le courrier que vous m'avez envoyé que je vais pouvoir travailler. Les amis, faudrait peut-être vous réveiller, non mais ! A l'heure qu'il est, j'suis sur le perron de la porte d'entrée de *Cent Pour Cent* en attendant l'facteur.

A ce moment-là, le facteur arrive. "Bonjour Raymond (c'est le facteur). — Salut Lolo. — Alors Raymond, du courrier pour moi aujourd'hui ? — Non toujours pas, je suis désolé pour toi Lolo." Je suis meurtri au fond de mon for intérieur à l'idée de ne point recevoir vos gentilles lettres adorées.

Avant de débuter cet article, je voudrais, tout de même, remercier Charles Bregeon de Toulon pour toutes les lettres qu'il ma écrites. Charles, merci pour le café et pour tu sais quoi (j'préfère pas dire quoi, autrement mes collègues vont être jaloux). Ah ! oui ! j'allais oublier de te dire que c'est Ubi Soft qui distribue PSS (je sais, j'ai été très long à te répondre mais j'étais souffrant). Une dernière chose, Charles : j'aimerais, si ça ne te dérange pas trop, correspondre avec toi à propos du CPC.

Cher Lolo,

Je viens de m'abonner à cette fantastique revue qu'est* Amstrad Cent Pour Cent *et j'ai lu tes articles. Je me suis donc procuré OCP Art Studio. J'ai lu ton article paru dans le numéro 20, mais ayant manqué les précédents numéros, je ne suis pas arrivé à te suivre. Voici donc mes deux questions :

Comment trace-t-on un damier en perspective ?

De plus, je ne comprends pas comment tu fais pour obtenir autant de couleurs. J'ai bien compris qu'il fallait se servir du menu Palette, mais je n'arrive pas à sélectionner les couleurs.

PS : S'il te plaît, réponds-moi vite et merci d'avance pour tes renseignements.

Mister inconnu

Mon cher Mister Inconnu (j'ai pas réussi à mettre la main sur tes nom et adresse), je m'excuse tout d'abord de mon retard à répondre à ta question. Je m'excuse de nouveau, mais je ne peux reprendre des explications que j'ai déjà données : les anciens lecteurs seraient lésés. Par contre, si tu me réécris au journal en signalant : je suis le mec qui a des problèmes ici et là et qui a déjà écrit et que même Lolo m'a surnommé Mister Inconnu, alors là, je te répondrais personnellement par courrier de toi à moi. Mais n'oublie pas de marquer tes nom, prénom, adresse et pourquoi pas numéro de téléphone (on pourra s'éclater au bout du bigophone). Salut et à bientôt, Mister Inconnu.

Salut la foule !

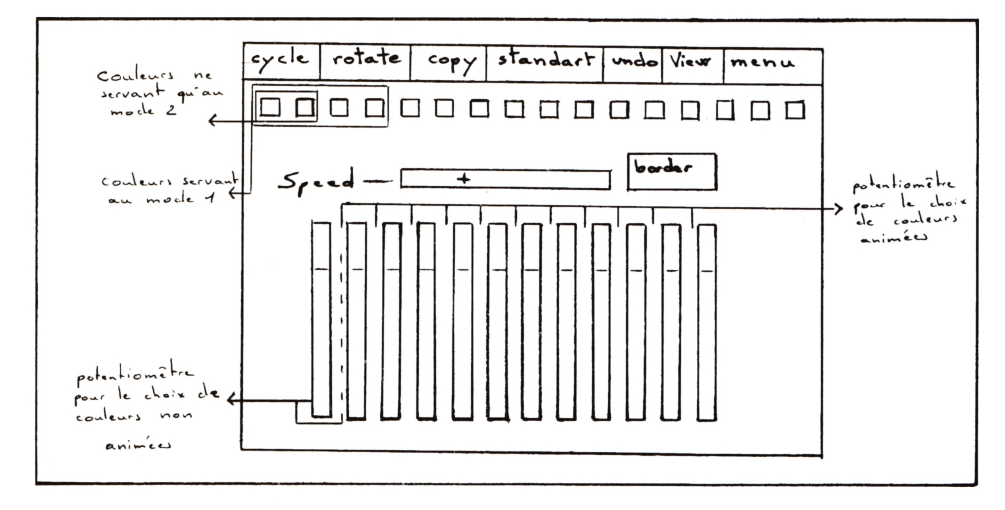
Tout commença avec un CPC (non ! non ! pas le célèbre magazine...) 6128 et un superbe OCP flambant neuf. Quelle joie lorsque enfin mon premier dessin fut achevé (ma carte orange zones 4 et 5 classe 2). Mais quelle déception ! J'ai cherché et cherché comment faire bouger ma sale trombine. En vain ! Existe-t-il, comme sur Apple, un soft d'animation de sprites ou alors vais-je devoir me... couic ?

Bob le Fou

Mon cher Bob (ça ne te dérange pas que je te tu toi ?), tu n'as pas à être déçu, acquérir OCP ne peut que te rendre de grands services. En revanche, si tu désires réaliser de petites animations, il te faut prendre Graphic City de chez Ubi Soft. Fais gaffe quand même car t'attends pas à faire bouger des sprites de 4 mètres sur 3. A la prochaine, Bob, salut !

Mon cher Lolo,

Je suis très étonnée à la lecture de tous tes articles de ne rencontrer aucune lettre provenant de filles. Seraient-elles moins bonnes que les mecs en dessin ? Non, je pense simplement qu'elles sont timides. Alors, pour les lancer, je vais t'adresser une petite question (en espérant une réponse). Voilà, cela fait



presque trois mois que j'ai fait l'acquisition d'OCP Art Studio et je me suis donc lancée dans la grande féerie du dessin sur mon 6128 adoré (belle phrase, n'est-il pas vrai cher ami !). Mais à présent, je me retrouve bloquée non pas par un problème d'ordre logiciel mais plutôt par un problème d'ordre artistique.
Depuis peu, j'essaie de dessiner des personnages, qu'ils soient homme ou femme et dans toutes les positions possibles (tu me prends pour une folle, peut-être) et le gros problème vient du fait que tout mes personnages ne sont pas proportionnés d'une façon que je dirais humaine (même les poses sont bizarres). Pitié, aide-moi. Ciao mon Lolo.
PS : Hé ! les filles ! bougez-vous un peu, non mais !

Vanessa

Enfin une fille ! Je ne l'espérais plus. Rares sont les filles qui s'intéressent à l'informatique et encore plus rares sont celles qui dessinent sur leur micro-ordinateur.
Pour obtenir, à peu de chose près, les bonnes proportions du corps humain, il faut savoir que la partie supérieure du corps est égale à la partie inférieure (dessus de la tête jusqu'à la mi-fesse et de la mi-fesse aux pieds). Pour la tête, celle-ci représente un tiers de la partie supérieure. Bras plus avant-bras sont trois fois plus grands que la boîte crânienne, tandis que la main est un quart de fois plus petit que l'ensemble déjà cité. Pour se simplifier, on dira également que bras et avant-bras sont égaux.
Pour ce qui est de la jambe, celle-ci est composée de trois parties : de la mi-fesse à mi-genou et du mi-genou jusqu'au sommet de la cheville. Les deux premiers éléments sus-cités sont de même longueur, tandis que la partie cheville-pied correspond à un tiers d'un des deux ensembles.
Voilà, j'espère que mes explications n'étaient pas trop difficiles à comprendre. Au cas où tu n'aurais rien compris, écris-moi. Salut ma chérie (je sens des jaloux dans la salle).

Je serai bref,
Les louanges sur votre magazine ne sont plus à faire alors, si vous voulez bien, passons tout de suite à mon problème. Je possède l'illustre OCP Art Studio et je me demande si, par le plus grand des hasards, on ne peut mettre un dessin fait avec OCP en présentation d'un programme conçu par soi-même ou d'un listing que vous éditez dans vos si belles pages. Si oui, comment ? En espérant que vous me répondrez (sinon je ne vous écris plus, na !). Au revoir à tout le monde (plus particulièrement à Miss X et à ses bas résilles).

Pascal Vincent, Plouzane

Mon cher Pascal, tu n'es pas le premier à me demander si l'on peut charger, sous Basic, une image faite avec OCP. La réponse est : c'est possible (tout comme la SNCF). Je dirais même plus, c'est possible et c'est très simple. Regarde donc la rubrique "OCP à la loupe" du numéro 21. Si, par malheur, tu n'as point ce numéro (alors là, la honte sur toi), je vais te donner le petit programme pour charger une image de 17 Ko (j'insiste sur une image de 17 Ko) sous Basic.
10 MODE 0 ou 1 ou 2 (suivant le mode de ton dessin)
20 LOAD "nom du dessin. SCR",&C000
30 ligne comprenant le numéro des encres de ton dessin.
Voilà, j'espère que cela te suffira (pour l'instant). A plus, Pascal.

REDIFFUSION

Comme je vous l'avais promis la semaine dernière (NDLC : !?...), voici un récapitulatif en images et en texte des fonctions de la Palette d'OCP Art Studio. A l'intérieur de cette fonction se trouvent sept menus, comme le montre le tableau (nous allons les détailler de droite à gauche).
Menu sert, comme son nom l'indique, à revenir au menu. View permet de faire apparaître l'écran dessin tout en restant sous la fontion Palette, pour observer toute modification des couleurs sur le dessin. Undo vous effacera la dernière modification que vous avez effectuée sur le choix des couleurs. Standard réinitialisera les couleurs, c'est-à-dire que vous vous retrouvez avec les couleurs comme si vous veniez de charger OCP. Avec Copy, vous copierez une couleur sur une autre. Pour cela, cliquez sur la couleur que vous désirez copier, puis cliquez sur Copy et enfin recliquer sur l'emplacement où vous voulez réafficher votre couleur. Rotate, par contre, permet d'intervertir deux encres. On choisit sa première teinte, on clique sur Rotate et on choisit sa deuxième teinte. Quant à Cycle, il permet de mettre en marche la fonction d'animation de couleur.
Juste en dessous de ces menus se trouvent les seize emplacements réservés aux couleurs (plus, évidemment, la couleur destinée au border). Suivant le mode, vous aurez seize couleurs (mode 0), quatre couleurs (mode 1) ou deux couleurs (pour le mode 2).
Pour les modes 1 et 2, vous n'aurez accès qu'aux couleurs se situant sur le côté gauche, les autres ne seront, en fait, que l'image de ces couleurs (voir dessin). Pour choisir sa teinte, il faudra tout d'abord définir quelle couleur modifier puis, à l'aide du potentiomètre de gauche, déterminer l'encre que l'on désire (et ainsi de suite avec le reste des couleurs). Pour obtenir des animations colorées, on choisit ses couleurs sur les autres potentiomètres. Ah oui ! j'allais oublier, Speed sert à modifier la vitesse de clignotement des encres une fois que vous avez activé la fonction Cycle.

Obligés de nous quitter, nous sommes. Mais rendez-vous le mois prochain, enfin je l'espère. Ecrivez-moi vite. Le premier qui m'écrira recevra une disquette contenant mes propres dessins (inscrivez sur votre lettre vos nom, prénom, adresse et pourquoi pas votre numéro de téléphone. Comme ça, si je perds l'enveloppe, j'aurais quand même votre adresse).

Lolo tueur de pique sel



3615 JESSICO
CPC-ST-PC-AMIGA

SUPER CADEAU !
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois).

AMSTRAD JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

AMSTRAD TOP HITS

	C	D
LES FANATIQUES		239
Fire and forget + Arche		
Captain Blood + Super ski + Titan		
Grand Prix 500 + Crafton et Xunk		
COMPILATION 1	95	140
Silkworm + Double Dragon		
+ Xenon + Gemini wing		
DRIVERS	145	189
Chicago 90 + Highway Patrol		
Quad + Grand Prix 500		
THE CD GAMES PACK	220	279
30 Jeux en Compact Disc		
MASTER SKATE		205
Skateball, Starwars, Tetris,		
ATF, Exolon, Mange Cailloux, etc.		
SIX SUPER CARS	135	215
Nigel Mansell's, 3D Grand Prix		
Overlander, Asphalt, Buggy2, Fury		
TOP 17	155	215
Airwolf, Batty, Bomb Jack 2, 1942		
Commando, Saboteur 1+2, Sygma 7,		
DOUBLE ACTION	139	189
Double Dragon + Wec le Mans		
Real Ghosbusters + D. Thompson Oc.		
LES MAITRES NINJAS	119	169
Double Dragon + Last Ninja 2		
COIN OP HITS	119	169
Out run + Thunderblade		
+ R. blasters. Spy hunter + Bionic com.		
LES VAINQUEURS	139	189
Forgotten worlds+Tiger Road		
+Thunderblade+Last Duel+Blasteroids		
PLATINIUM 1	119	189
Thundercats + Buggy boy		
Ik. warriors + gladiat. + Hopping mad		
+Beyon ice+space Harrier+Dragon lair..		
LES BARBARES	139	199
Barbarian 2+Rénégade 3		
+Double détente+Guerilla War		
12 JEUX FANTASTIQUES	139	189
Stormlord+Superscrambble		
+Skate Crazy+Artura+H.A.T.E. etc.		
LES 100% A D'OR	145	192
Opération Wolf+Afterburner		
LA COLLECTION (15 jeux)	169	239
Arkanoid+Batman+Rambo+Top Gun		
Crazy cars+Match day+Match Point, etc.		
LES JUSTICIERS	139	185
Dragon Ninja+Robocop+Rambo 3		
12 JEUX EXCEPTION	129	149
Cybernoid+Deflector+Tour		
de force+Mask 2+Blood Brothers		
+Hercules+Northstar+Ranarama etc.		
GAME SET MATCH 2	145	192
Match day 2+Basket Master		
Super Hang On+champion ship+Sprint		
Track and field+Cricket+Snooker+Golf		
GEANTS D'ARCADE 2	145	192
Street fighter+Side arms		
Bionic commando+Gunsmoke+Désolator		
Shackled		
3D TANK SIMULAT	95	140
ALPHA KHOR		189
AMC SENIOR	125	169
BANGKOK KNIGHTS	95	140
BEVERLY HILL COP	105	145
BLACK TIGER	95	140
BLOODWYCH	139	189
BOMBER	139	189
BOXING MANAGER	95	140
BRIDGE SIMULATOR		215
BUBBLE +	145	189
CAPTAIN TRUNEO	125	169
CASTLE MASTER	95	140
CHASE HQ	95	140
CONTINENTAL CIRCUS	95	140
CRACKDOWN	105	140
CRAZY CARS II	135	165
CYBERBALL	95	140
CYCLES	95	159
DAMES SIMULATOR		215
DAN DARE 3	95	140
DARK CENTURY	135	169
DEFENDER OF THE EARTH	125	169
DEFENDER OF THE CROWN		172
DOUBLE DRAGON 2	95	140
EAGLES RIDER		189
E-MOTION	105	140
ESCAPE FROM THE PLAN	95	140
ETRANGES AFFAIRES	165	215
F15 STRIKE EAGLE	109	169
FER ET FLAMMES		246
FIRE AND FORGET2		135/169
FOOT. OF YEAR 2	95	139
GALAXIE FORCE II	115	155
GREAT COURTS	145	189
GUNSHIP	192	242
HAMMERFIST	95	140
HARRICANA	145	195
HEAVY METAL	95	140
HILL 19	95	140
HOSTAGES	165	220
HOT ROD	95	140
IMPOSSAMOLE	95	140
IRON LORD	172	220
ITALY 1990	125	175
IVANOE	95	140
KARATEKA	145	189
KICK OFF	135	169
KICK OFF 2	135	169

	C	D
KLAX	95	140
LE MANOIR MORTEVILLE		172
LIVERPOOL	95	140
LODE RUNNER	145	189
MANCHESTER UNITED	95	140
MAZEMANIA	95	140
MEURTRE A VENISE		192
NINJA SPIRIT	95	140
NINJA WARRIORS	95	140
OCEAN BEACH VOLLEY	95	140
P47	125	169
PINBALL MAGIC	145	189
PIPEMANIA	135	169
PIRATES		169
PLAYER MANAGER	135	175
QUANDAM	85	140
QUARTERBACK	95	140
RAINBOW ISLAND	95	140
RIM RUNNER	85	140
RISK	95	140
REALM OF THE TROLLS	95	129
ROCK'N ROLL	95	140
SECRET AGENT	95	140
SHADOW WARRIORS	95	140
SHUFFLEPUCK CAFE	145	189
SILENT SERVICE		169
SIM CITY	145	189
SONIC BOOM	95	140
SPACE HARRIER 2	95	140
SPIDERMAN	135	175
STRIDER	95	140
SUPER PUFFY'S		165
SWITCHBLADE	95	140
TANK COMMAND	145	175
TEENAGE QUEEN		219
TENNIS CUP	159	189
TEST DRIVE 2	125	165
TINTIN SUR LA LUNE	142	192
TOP FUEL	95	140
TURBO OUT RUN	95	140
VENDETTA	95	140
VOLLEYBALL SIMULATOR	95	140
WILD STREET	135	169
WORLD CUP SOCCER	95	140
X-OUT	95	140

MICRO CLUB 95 F

Uniquement en disquette

ARKANOID 1+2
GAUNTLET 1+2
OUT RUN + ROAD BLASTER
ENDURO RACER + SUPER HANG ON
IK+ + YIE AR KUNG FU
GRYSOR + GREEN BERET
CALIFORNIA + WINTER GAMES
STREET FIGHTER + TIGER ROAD
PLATOON + PREDATOR
CRAZY CARS + SUPER SPRINT
BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK
ACE OF ACES + INFILTRATOR
RENEGADE + TARGET RENEGADE
TOP GUN + SLAP FLIGHT
ROLLING THUNDER + RYGAR
D. THOMPSON + SUPER TEST
MATCHDAY 2 + BASKET MASTER
WONDERBOY + WIZZBALL
QUARTET + RAMPAGE
HYPERSPORTS + TRACK'N FIELD

RUBANS POUR IMPRIMANTES

RUBAN CITIZEN 120D	59
RUBAN EPSON MX-80	59
RUBAN DMP 2000/2160	59
RUBAN DMP 3000/3160	59
RUBAN DMP 4000	59
RUBAN DMP1	59
RUBAN PCW 8256/8512	59
RUBAN PCW 9512	59
RUBAN STAR NL10	59
RUBAN STAR LC10	59

UTILITAIRES

ADES DEBUGG	280
ADVANCED OCP ART STUDIO	245
AMSTRADIVARIUS	145/195
APPRENDRE L'ASSEMBLEUR	290
AUTOFORMATION BASIC	290
BUDGET FAMILIAL	225
CALCUMAT	390
CONTACT	380
COURS DE SOLFEGE 1	145/195
COURS DE SOLFEGE 2	145/195
D BASE 2	780
DATAMAT	390
DESSIN TECHNIQUE CPC	375
DESSIN TECHNIQUE TURBO 6128	715
DISCOBOLE 2	280
DISCOLOGY V.6.0	350
ECHOSOFT	395
FACTURATION+STOCK	1650
FACTURES FACILES	285
GESTION DOMESTIQUE	180/240
GESTION BANCAIRE 6128	245
GESTION DE FICHIER 6128	290
GRAPHEUR	275
GRAPHIC CITY	189/245
GRAPHO	299
HERCULE 2	395
HOUSE MUSIC SYSTEM	350
IMPRESSION	240
IMPRIM'IMAGE	280
INTEGRE (L') 1	425
INTERPRETE 2	280
KENTEL LE SERVEUR CPC	570
LA SOLUTION	595
MENTEL minitel malin + câble	350
MEPHISTO	205
MULTIFACE 2+	525
STATGRAPH	350
THE INSIDER	129
THE RODOS SYSTEM	249
ROMBOARD	349
MULTIPLAN	495
PACK GESTION	675
PACK PRINTER 6128	475
PENTEL	670
PSYCHO-TEST	185
TASWORD + MAIL MERGE	425
TEXTOMAT	390
TRAFFIC CB	189
TRAFFIC EMISSION	249
TRAFFIC SWL	249
VECTORIA 3 D	399
HORLOGE ASTRALE	325
MIROIR ASTRAL	295
PREVISIONS ASTRALES	355

CABLES

ADAPT.NOUVEAU BUS CPC	125
DOUBLEUR JOYSTICK	49
DOUBLEUR DE BUS	159
Centr. Amstr./imprim. Azerty IBM	149
Câble Centr. Ams/Impr.CPC	149
RALLONGE ECRAN/CLAVIER	149
CABLE EXTENS. JOYSTICK	49
CABLE EXTENS. PORT	170
CABLE FD1	139
CABLE MAGNETO CASSETTE	49
CABLE MINITEL CPC	55
CABLE PERITEL CPC	119
RALLONGE (ALIM+VIDEO 464) 1M.	109

EDUCATIFS

CEDIC-NATHAN

ANGLAIS CONFIRME	185
ANGLAIS DEBUTANT	185
ANGLAIS TOP NIVEAU 2/1e	225
APPRENDS MOI A COMPTER M/CP	195
APPRENDS MOI A ECRIRE CP/CE	195
APPRENDS MOI A LIRE M/CP	195
APPRENDS MOI A LIRE 2 CP	195
ATELIER PUZZLES MAT/CE	95
BALADE A COLOGNE 6/5e	225
BALADE A SEVILLE 6/5e	225
BALADE OUTRE RHIN 6/5e	180/225
BALADE PAYS BIG BEN 6/5e	180/225
BOSSE DES MATHS 3e	195
BOSSE DES MATHS 4e	195
BOSSE DES MATHS 5e	195
BOSSE DES MATHS 6e	195
CONJUGUEZ CE/CM	95
ECRIRE SS FAUTES V.1 6/3e	195
ECRIRE SS FAUTES V.2 6/3e	195
ENIGME A MADRID 4/3e	145
ENIGME A MUNICH 4/3e	215
ENIGME A OXFORD 4/3e	180/215
FRANÇAIS REUSSITE 3e	150
FRANÇAIS REUSSITE 4e	150
FRANÇAIS REUSSITE 5e	150
FRANÇAIS REUSSITE 6e	150
J'APPRENDS A ECRIRE M/CP	150
J'APPRENDS A LIRE M/CP	150
J'APPRENDS A OBSERVER M/CP	150
J'APPRENDS LES NOMBRES M/CP	150
LABYRINTHE D'ORTHOPHUS	195
LABYRINTHE D'ERRARE	195
LABYRINTHE aux CENT CALCULS	195
LABYRINTHE aux MILLE CALCULS	195
MATHS 6/5E	225
MATHS SUCCES 5/6 ANS	150
MATHS SUCCES CM	150
MATHS SUCCES 3e	150
MATHS SUCCES 5e	150
MATHS SUCCES 6e	150
MICRO BAC ANGLAIS 1/1Ter	195
MICRO BAC ESPAGNOL 1/1Ter	195
MICRO BAC FRANÇAIS 1/1Ter	195
MICRO BAC GEO 1/1Ter	195
MICRO BAC HISTOIRE 1/1Ter	195
MICRO BAC MATHS B 1/1Ter	195
MICRO BAC MATHS C+E 1/1Ter	195
MICRO BAC PHYS.CHIM 1/1Ter	195
MICRO BREVET FRANÇAIS	220
MICRO BREVET MATH-ALGEBRE	220
MICRO BREVET MATH-GEOMETRIE	220
MICRO BREVET HISTOIRE	220
MICRO BREVET GEOGRAPHIE	220
MOTS CROISES MAGIQUES M/CE	95
MULTICOURS 3e	245
MULTICOURS 4e	245
MULTICOURS 5e	245
MULTICOURS 6e	245
NATHAN FRANÇAIS CP/CE1	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CM1	225
NATHAN ECOLE FRANÇAIS CM2	225
NATHAN ECOLE MATHS CP/CE1	225
NATHAN ECOLE MATHS CE2	225
NATHAN ECOLE MATHS CM1	225
NATHAN ECOLE MATHS CM2	225
PREMIER PAS ANGLAIS	245

HATIER

FRANÇAIS DU BREVET	290
MATHS DU BREVET	290
ORTHOGRAPHE CE2	195
ORTHOGRAPHE CM	195
CALCUL CE/CM	195
OBJECTIF CALCUL CP	195
KIT CM2/6e	470
KIT 3e/2e	470
DEFI A L'INTELLIGENCE	290

MICRO C

ALLEMAND Primaire	220
ANGLAIS PRIMAIRE	199
ANGLAIS 4/3e	199
CALCUL RAPIDE	199
DECLIC LECTURE	199
EDUC. MATERNELLE 1	199
EDUC. MATERNELLE 2	199
ESPAGNOL PRIMAIRE	199
FRANÇAIS SONS	170/199
FRANÇAIS-CM	170/199
GEOGRAPHIE PRIMAIRE	199
GEOMETRIE PLANE	199
GRAMMAIRE 6/5e	199
ITALIEN PRIMAIRE	199
LECTURE CP	199
MATHS 2E CYCLE 1	199/250
MATHS 2E CYCLE 2	170/199
MATHS 3E	170/199
MATHS 4E	170/199
MATHS 5E	170/199
MATHS 6E	170/199
MATHS CE	170/199
MATHS-CM	200/250
ORTHO CM	199
SCIENCES PRIMAIRES	199
FRANCEGEO-MICROGEO	245

SUPER PROMO

ADVANCED OCP ART STUDIO	245
CLAVIER MUSICAL AMSTRAD CKX 100	1385
ADAPTATEUR TELE CPC + JOYSTICK+7 JEUX C D	985
IMPRIMANTE DMP 2160 + TEXTOMAT	1690
PACK INTEGRE 1 GESTION DOMESTIQUE+AGENDA+etc	425
PACK GESTION TASWORD+MAILMERGE+SEMABANK	675
PACK PRINTER TASPRINT+TAS-COPY+TAS-SIGN	475
LA SOLUTION TEXTOMAT + DATAMAT + CALCOMAT =	575
MULTIFACE 2 + LE COPIEUR	525
THE INSIDER	129
LECTEUR DISQUETTE DDI-1+ 10 JEUX	1790
JOYSTICK QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
LECTEUR CASSETTE + CABLE	245
TOUS LES RUBANS PAR 3	144

LIBRAIRIE

102 PROGRAMME CPC	135
AMSTRAD EN FAMILLE	135
BIEN DEBUTER CPC	99
DICTIONNAIRE MICRO	99
GRAPHISMES EN ASSEMBLEUR	145
LANGAGE MACHINE CPC	129
LIVRE CP/M PLUS	149
SUPER JEUX AMSTRAD	140

JOYSTICKS

DOUBLEUR DE JOYSTICK	49
PHASOR ONE (+ MONTRE)	109
JOYSTICK CHEETAH 125+	85
COBRA	480
COMPETITION PRO	125
PRO 5000	125
QUICKJOY JUNIOR	85
QUICKJOY STICK	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	105
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
QUICKJOY IR INFRAROUGE	390
QUICKJOY M5 IBM XT/AT	195
QUICKJOY VI JETFIGHTER	145
QUICKSHOT TURBO II	135
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOFIRE	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
JOYSTICK CHEETAH PC	149
CARTE PC	179
PISTOLET MAGNUM	299
PISTOLET WEST PHASER	339
TURBO PEDALE	269

BOITIERS DE RANGEMENT

avec serrure + clé sauf Proto

BOITIER PROTO	10x3"	59
BOITIER DS40LA	30x3"	89
BOITIER JSY 48	48x3"	99
BOITIER DD50L	50x5.25"	119
BOITIER DS100L	100x5.25"	149
BOITIER DS40LV	40x3.50"	99
BOITIER JSY80	80x3.50"	

ETIQUETTES

ETIQUETTES DISC 3" LES 100	30
ETIQUETTES CASSETTE LES 100	30
ETIQUETTES 89x23 LES 500	69
ETIQUETTES DISC 3.50" LES 100	30

PERIPHERIQUES

SCANNER DART DISC	775
SCANNER DART CASSETTE	775
DIGITALISEUR ARA	1090
DIGITALISEUR VIDI	990
ADAPT. PERITEL MP-2F-CPC	485
LECTEUR CASSETTE + CABLE	245
LECTEUR DISQ. DDI-1	1790
LECTEUR DISQ. FD-1	1590
MULTIFACE 2+	525
SOURIS AMX CPC	750
SYNTHE. VOCAL TMPI DISC	545
SYNTHE. VOCAL TMPI CAS.	545
SYNTHE. VOCAL TMPI+HP DISC	625
SYNTHE. VOCAL TMPI+HP CAS.	625
7 LOGICIEL Educt. vocaux	195
CLAVIER MUSICAL CKX100	1385
ADAPT. TELE+JOYST.+7 jeux C/D	985

dKtronics

EXT. MEMOIRE 64K/464	499
EXT. MEMOIRE 256K/464	1090
EXT. MEMOIRE 256K/6128	1090
SILICON DISK 256K/464	1299
SILICON DISK 256/6128	1299
CRAYON OPTIQUE Cassette	199
CRAYON OPTIQUE Disquette	290

HOUSSES POUR AMSTRAD

Housse complète clavier+écran	
HOUSSE 464 COUL. OU MONO	87
HOUSSE 6128 COUL.OU MONO	87
HOUSSE DISC FD1	55
HOUSSE DMP 2000/2160	79
HOUSSE DMP 3000/3160	79
HOUSSE DMP 4000	79
HOUSSE PC1512 COUL./MONO	109
HOUSSE PCW 8256/8512	129
HOUSSE CITIZEN 120 D	79
HOUSSE STAR NL10	79
HOUSSE STAR LC10	79

ACCESSOIRES

CASSETTE D'AZIMUTAGE	119
COPY HOLDER	189
FILTRE ECRAN 14" Coul.	169
FILTRE ECRAN 14" Monoc.	159
SUPPORT IMPRIM. 80 Col.	149
SUPPORT MONITEUR 12-14"	139
MOUSE MAT (tapis)	65

LA NOUVEAUTE 90 !
THE MUSIC MACHINE 595 F

– Permet de composer de la musique, on peut éditer, sauvegarder, charger. Sons, rythmes et instruments
– C'est aussi une chambre d'échos avec plusieurs effets
– The Music machine sert également de batterie, huit tonalités de DRUM, sont programmées, mais on peut en reproduire d'autres
– Compatible 100% Midi
– SortieHifi + Micro
– Disquette ou Cassette

TURBO PEDALE 269 F
Frein + accélérateur au pied compatible tous Joysticks

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F

DISQUETTES 3 " POUR AMSTRAD



15 F 75* à l'unité par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	182 F	360 F	860 F	1575 F
3" 1/2 DFDD	89 F	150 F	360 F	690 F
5" 1/4 DFDD	60 F	110 F	260 F	480 F

* *Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans. Livrées avec enveloppes + étiquettes*

BOITIER PLASTIQUE 3"...... 30 F Les dix

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à JESSICO - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX
EXPEDITION GARANTIE PAR COLISSIMO
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO | **OUVERT 7 JOURS SUR 7**

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant
		S/ TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT LOGICIEL JEUX **18 F**
DOM TOM + ETRANGER **50 F**

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paye par carte bleu et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL

SIGNATURE OBLIGATOIRE

precisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

CPC 27

INITIATION AU BASIC

Tu vas un peu te décalaminer les cages à miel avec des coton-tiges, car aujourd'hui on va faire de la grande musique. Bref, on va apprendre à programmer un air musical. Tu vas me dire que c'est plus simple en utilisant tel logiciel "synté" du commerce... Ouais, mais dis-moi, rigolo : comment ferais-tu pour inclure cet air dans ton programme Basic ?... Tu n'en sais rien ? Moi non plus ! Par contre, je sais faire ça en moins de dix lignes de Basic. Et toc !

Voilà où je veux en venir aujourd'hui : tu as la partition musicale d'un air et, même si tu ne connais rien au solfège, tu pourras la traduire en Basic pour égayer ton programme. Hein, que ça va t'plaire !

C'EST QUOI UNE NOTE ?

Imagine que tu frappes une touche de piano, un *la* par exemple. Tu as provoqué quelque chose qui vibre 440 fois par seconde, 440 fois un temps minuscule ; on dit alors que la fréquence de cette note est de 440 hertz. En Basic, on ne programme pas une note par sa fréquence mais par sa "période", qui est la durée entre deux vibrations, donc ici 1/440 = 0,00227 seconde... Plus la période est courte, plus la note sera aiguë ; plus elle est longue, plus la note sera grave.
En Basic Amstrad, on ne programme pas la période en fractions de seconde (ouf !), on utilise la "période Amstrad", qui, pour cette note, est 142, valeur assez étrange, mais plus pratique. Les correspondances note-période sont dans le manuel du CPC 6128, page 7-25, ou dans le manuel du CPC 464, page A7-1. Pour programmer ce *la* je programme Sound 1,142 (prononce "sa-ound"). Pour la note *si*, c'est Sound 1,127, etc.
A propos, il nous ont fait une petite vacherie dans le manuel, ils ont indiqué les noms anglais des notes ! Alors je te les traduis : *do* = C, *ré* = D, *mi* = E, *fa* = F, *sol* = G, *la* = A et *si* = B. Au cas où tu serais encore plus nul que moi en solfège (faudrait le faire !), tu remarqueras les notes intermédiaires, les dièses (notes élevées d'un demi-ton par rapport à leur place dans la gamme), notées #. Elles correspondent aux touches noires d'un clavier ; il n'y a pas de demi-ton entre *mi-fa* et *si-do*.

```
10 ' BRUITS divers
20 CLS:PRINT" Presser une touche
apres chaque bruit.":PRINT:PRINT
100 PRINT "BABASSE"
110 FOR N=1 TO 10
120 FOR J=200 TO 1 STEP-10
130 SOUND 2,J,1,12
140 NEXT:NEXT:GOSUB 9000
200 PRINT "ATTENTION !"
210 FOR N=0 TO 30
220 SOUND 2,239,9,12
230 SOUND 2,344,9,11
240 NEXT:GOSUB 9000
300 PRINT "CA MANQUE D'HUILE"
310 ENV 1,5,3,1,1,0,90,5,-3,2
320 ENT 1,25,10,2,60,-10,1
330 SOUND 5,560,300,0,1,1
340 GOSUB 9000
400 PRINT "ALERTE !"
410 FOR N=1 TO 20
420 SOUND 5,200
430 SOUND 5,4095,5
440 SOUND 5,400,5
450 NEXT:GOSUB 9000
500 PRINT "FAR WEST"
510 FOR N=1 TO 6
520 FOR J=15 TO 1 STEP-1
530 SOUND 2,0,5,J,0,0,1
540 NEXT:NEXT:GOSUB 9000
600 PRINT"GLOUP!"
610 FOR N=500 TO 1 STEP -20
620 SOUND 5,N,0.5,15
630 NEXT:GOSUB 9000
700 PRINT"QU'EST-CE QUI SE PASSE ?"
710 FOR N=1 TO 10
720 FOR J=500 TO 1 STEP -10
730 SOUND 3,J,1,15
740 NEXT:NEXT:GOSUB 9000
800 PRINT "EXPLOSION"
810 FOR N=15 TO 1 STEP -1
820 SOUND 5,400,55,N,,,31
830 NEXT:GOSUB 9000
900 PRINT "TA VOITURE EST AVANCEE..."
910 FOR N=1 TO 10
920 SOUND 1,80,12,9
930 SOUND 1,100,12,9
940 SOUND 1,80,20,9
950 FOR T=1 TO 500:NEXT
960 NEXT:GOSUB 9000
1000 PRINT "RAFALE LASER"
1010 ENV 2,10,-1,8,5,-1,4
1020 ENT 2,80,1,1,20,2,1
1030 FOR N=1 TO 16
1040 SOUND 1,50,14,10,2,5,10
1050 NEXT:GOSUB 9000
1100 PRINT "OCCUPE"
1110 FOR N=1 TO 5
1120 SOUND 5,100,50,15
1130 FOR T=1 TO 1000:NEXT
1140 NEXT
1150 END
9000 ' ATTENTE DE TOUCHE
9010 Q$="":WHILE Q$="":Q$=INKEY$:WEND
9020 RETURN
```

Ah oui... il faut que je te dise un mot sur les octaves (qui n'ont rien à voir avec les Adolf). Octave veut dire "ensemble de huit". Revenons au piano (mais n'en joue pas, de grâce...), tu remarques que nos notes sont répétées plusieurs fois de gauche à droite, et de plus en plus aiguës. On dit, par exemple, que tel clavier a cinq octaves. Je vais t'en boucher un coin : figure-toi que l'on passe d'une octave à l'autre en doublant la fréquence de chaque note, ou en divisant sa période par deux ce qui revient au même. Regarde sur le bouquin les périodes des *la* (A), par exemple : 568, 284, 142, 71, etc.

BON POUR LE SOUND

La commande SOUND est un PRINT sonore ; elle est suivie de plusieurs paramètres numériques :
- le numéro du musicien, 1, 2 ou 4 (les autres = 3° degré).
- la période de la note, c'est déjà vu.
- la durée de la note, en centièmes de seconde ; par défaut c'est 20.
- le volume, de 0 à 15.

Les paramètres suivants sont facultatifs et servent aux effets spéciaux (le timbre), dont on parlera plus loin :
- le numéro de l'enveloppe de volume ENV.
- le numéro de l'enveloppe de tonalité ENT.
- la période de bruit.

Le numéro de musicien (ou voie) permet de jouer plusieurs notes en même temps. Voici trois musiciens :

```
10 SOUND 1,200,100
20 SOUND 2,300,200
30 SOUND 4,400,300
```

Durée totale, trois secondes. Maintenant, tu mets toutes les voies à 1 ; les trois notes sont jouées les unes après les autres par ce musicien n° 1. Durée totale, six secondes. OK ?
Pour le volume, en voilà plein les oreilles avec :

```
FOR V=1 TO 15:SOUND 1,250,200,V:NEXT
```

Parlons de la durée de chaque note. Traduis ainsi une partition musicale : Noire = 50 ; blanche = 100 ; ronde = 200 ; croche = 25 et double-croche = 13. Si une note est pointée (tout sim-

plement suivie d'un point), ajoute 50 %. Exemple : noire pointée = 75.
Les silences : il arrive souvent dans une partition que la même note soit jouée plusieurs fois de suite, et là il y a un sacré piège pour le CPC ! Si tu fais trois fois le même SOUND, l'oreille n'entendra qu'une seule note longue ! Il faut insérer des silences entre des notes identiques, par exemple des SOUND 1,0,5 (ici, durée 5), parce que la note de période 0 est inaudible.

SOYONS TIMBRES

Quelle différence entre un *fa* d'une guitare et ce même *fa* à la trompette ? Tu vas me dire le timbre, bravo, mais qu'est-ce que le "timbre" ? Ce sont les impuretés sonores qui accompagnent la note. Je reprends le *la* 440 hertz, SOUND 1,142,7. C'est le son extra-pur, mais que c'est fade et triste ! (comme tout ce qui est pur d'ailleurs... et ce n'est pas mon cas...)
Sur un vrai instrument, la fréquence fondamentale est épicée par les harmoniques 3 et 5, c'est-à-dire cette fréquence multipliée par 3 et par 5 (440 x 3 = 1320 ; 440 x 5 = 2200), mais à des volumes plus faibles. Et ce n'est pas tout, il y a l'enveloppe de volume :
Une note faite par un piano démarre sec puis s'atténue en chevrotant un peu ; au contraire, avec une trompette, le volume part comme une fusée, se maintient et meurt rapidement. Et pendant ce temps-là le dosage entre les harmoniques varie, c'est l'enveloppe de ton. C'est tout cela mélangé qui crée un timbre.
Je te vois déjà pâlir, tu te dis que c'est trop compliqué pour toi et tu as raison. Mais rassure-toi tout de suite, il n'est pas question de chercher à imiter le timbre divin du gaffophone alto, mais de rendre le son bébête moins froid, de l'habiller un peu, et c'est tant mieux si ça ne ressemble à aucun instrument !

```
10 ' MODIMELO - modification d'une melodie New Orleans
20 CLS:LOCATE 5,2:PRINT"WHEN THE SAINTS GO MARCHING IN":PRINT:PRINT
50 ENV 1,4,1,2,8,-1,2,8,1,2,4,-1,2:'tremolo
60 ENT 2,4,2,1,8,-2,1,8,2,1,4,-2,1:'vibrato
70 ENV 3,6,1,1,1,0,10,3,-2,1
99 '-----------------------------------
100 PRINT"AIR DE BASE, c'est fade":PRINT
110 FOR N=1 TO 45:READ P,D
120 SOUND 1,P,D,15
190 NEXT:GOSUB 2000
199 '-----------------------------------
200 PRINT "air de base + HARMONIQUES 3 & 5":PRINT
210 FOR I=1 TO 45:READ P,D
220 SOUND 1,P,D,13
230 SOUND 2,P/3,D,5:' harmonique 3
240 SOUND 4,P/5,D,8:' harmonique 5
290 NEXT:GOSUB 2000
299 '-----------------------------------
300 PRINT "air de base + VIBRATO":PRINT
310 FOR I=1 TO 45:READ P,D
320 SOUND 1,P,D,15,0,2
390 NEXT:GOSUB 2000
399 '-----------------------------------
400 PRINT "air de base + TREMOLO":PRINT
410 FOR I=1 TO 45:READ P,D
420 SOUND 1,P,D,11,1
490 NEXT:GOSUB 2000
499 '-----------------------------------
500 PRINT "VIBRATO + TREMOLO":PRINT
510 FOR I=1 TO 45:READ P,D
520 SOUND 1,P,D,15,0,2
530 SOUND 2,P,D,10,1,0
590 NEXT:GOSUB 2000
599 '-----------------------------------
600 PRINT "HARMONIQUES + VIBRATO + TREMOLO":PRINT
610 FOR I=1 TO 45:READ P,D
620 SOUND 1,P,D,8,1,0
630 SOUND 2,P/3,D,7,1,2
640 SOUND 4,P/5,D,11,1,2
690 NEXT:GOSUB 2000
699 '-----------------------------------
700 PRINT "HARMONIQUES + ENVELOPPE 3":PRINT
710 FOR I=1 TO 45:READ P,D
720 SOUND 1,P,D,9,3
730 SOUND 2,P/3,D,8,3
740 SOUND 4,P/5,D,7,3
750 NEXT:END
1999 '-----------------------------------
2000 'TRANSITION
2010 FOR W=1 TO 3000:NEXT:' PAUSE
2020 RESTORE 3000
2030 RETURN
2999 '-----------------------------------
3000 ' WHEN THE SAINTS GO MARCHING IN - 45 notes (periode, duree) 10 par ligne
3010 DATA 478,25,379,25,358,25,319,100,0,3,319,25,478,25,379,25,358,25,319,100
3020 DATA 0,3,319,50,478,25,379,25,358,25,319,50,379,50,478,25,379,50,426,100
3030 DATA 0,5,426,25,379,25,0,5,379,25,426,25,478,75,0,5,478,25,379,50
3040 DATA 319,50,0,5,319,25,358,75,0,5,358,50,379,25,358,25,319,50,379,50
3050 DATA 478,50,426,50,478,100,0,5,478,25
9000 ' --- FIN DE LISTING ---
```

TRA LA LA DATA

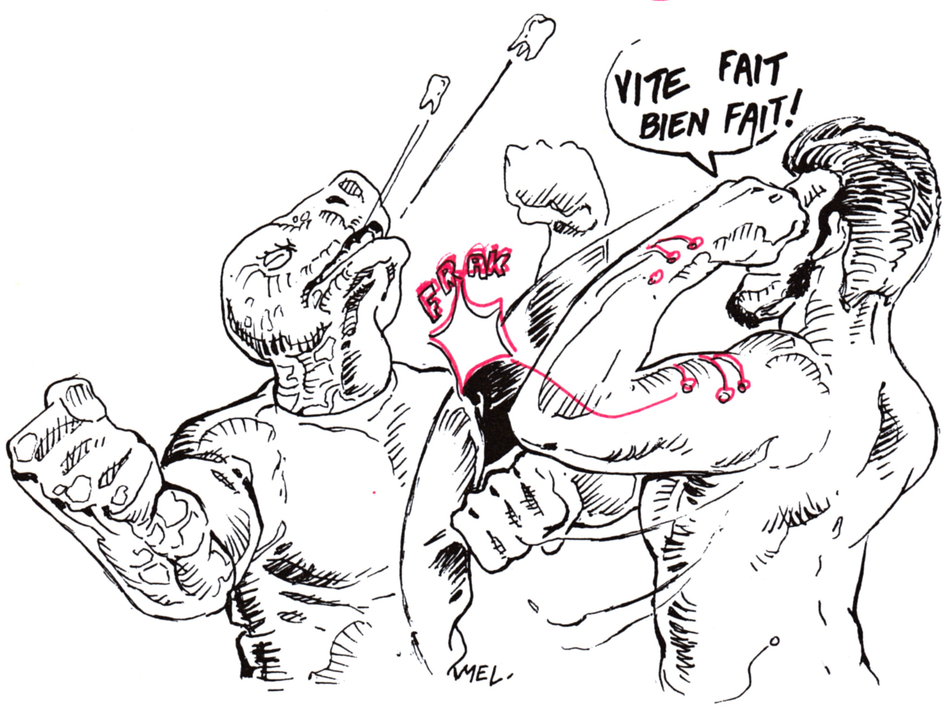
On ne va pas programmer des dizaines de SOUND, ce serait trop long à taper. Là encore on va mettre ça dans des lignes de DATA : deux nombres par note, la période et la durée.
Je t'ai concocté un programme démo de 45 notes mais à plusieurs degrés. D'abord en pur et fade, puis en y ajoutant des souillures par harmoniques et enveloppes. Tes oreilles vont être surprises... Hou ! là ! là !
Un mot sur les ENV et ENT : on leur donne un numéro arbitraire 1, 2, 3... puis on y programme des variations à effectuer, montées, descentes, paliers. Je te dis tout de suite que c'est très fastidieux à faire ; on s'en sort avec le manuel mais il faut retoucher de nombreuses fois avant d'obtenir l'effet désiré. Alors, comme je ne suis pas toujours aussi vache, je t'en ferai grâce. Dis merci au môssieu...

ET POUR FAIRE DU BRUIT ?

Faire de la musique, c'est facile, il suffit de traduire bêtement une partition musicale en Basic à coups de SOUND, mais confectionner un bruit bizarre est fichtrement plus compliqué, car on n'a aucun point de départ. Il s'agit d'un affreux mélange de notes simultanées et souvent déformées par des ENV et ENT...
Dans la pratique, il ne faut pas se dire : "je veux une porte qui grince". On opère au hasard, on écoute, on pense : "Tiens ! ça rappelle un peu tel bidule", on modifie un peu en conséquence, et on sauvegarde. A force de se constituer une "bruitothèque", on finit par devenir un peu expert. C'est à partir de cette collection que l'on peut décider : "Je vais modifier celui-ci en mêlant un peu de celui-là, pour obtenir une porte qui grince." Bref, il n'y a pas de méthode sûre. Essais + patience + oreille + expérience = bruit désiré. C'est bien pour te faire une fleur (de nave) que je t'en livre quelques-uns en pâture dans ce programme BRUITS.BAS.

Joe LASCIENCE

BASIC PERFECTIONNEMENT



Comme j'aime sauter du coq à l'âne (j'ai beaucoup d'appétit), on va aborder un sujet inédit et ô combien important : la VITESSE. Autrement dit, on va voir comment rendre le Basic plus rapide dans son exécution. Donc, aujourd'hui, c'est la foire aux astuces (de programmation, je précise...). OK ? Alors tu mets ton casque-frime, ça va foncer !

Il existe au moins 784 bouquins qui prétendent "apprendre le Basic sans peine, sans douleur, sans hormones et par l'exemple". Tu connais le genre. Je suis effaré de voir que les pires bourdes sont très souvent repompées d'un "auteur" à l'autre !
Si on s'inspirait de certains de leurs mini programmes pour en faire un grand, il y aurait de l'asthme dans la fréquence horloge... Si tu triais un tableau DIM de 13 K par une de ces méthodes-là, eh bien, tu aurais le temps de te faire raconter la guerre de Cent Ans par un bègue bouffant des caramels.

LES GAFFES A BAFFES

Tu devines qu'il y a un tas de gaffes toutes simples à ne pas faire. Non seulement il y a les choses qui ralentissent un programme, mais il faut à tout prix éviter de gaspiller bêtement de la mémoire. Ce qui marche impec avec un programme démo de dix lignes peut devenir une super galère "en vrai", "en grand".

Tu sais ce que fait un micro quand sa Ram est bourrée de variables mortes (valeurs périmées) ? Il décide de faire le ménage ("garbage"), et ça peut lui prendre 15 minutes, pendant lesquelles tout est bloqué même le clavier ! Tu vas voir que lorsque l'on gagne des secondes on gagne en même temps des octets.

LES NOMBRES EN ENTIER

Par défaut, le Basic considère les variables numériques comme des nombres "réels", c'est-à-dire pouvant être très grands et décimaux. La facture est de cinq octets chacun.
Ainsi, avec FOR B=1 TO 10000: NEXT ça dure 11 secondes (tu peux vérifier), parce que B prend les valeurs 1,000000 puis 2,000000, etc. Gâchis n'est-ce pas ?
A présent faisons FOR N%=1 TO 10000:NEXT (N% = "entier")
Durée 5,5 secondes. Exactement deux fois plus vite ! car N% prend les valeurs 1 puis 2, etc. de **deux** octets chacune. Quand je te disais que vitesse et économie allaient de pair...
Plutôt que de mettre % à la fin de chaque nom de variable numérique "entière" il est moins fatigant d'annoncer un DEFINT en début de programme. Une habitude pro est DEFINT I-N qui veut dire que tous les nombres dont les noms commencent par I, J, K, L, M ou N seront des entiers. Souvent, mes programmes débutent par un DEFINT A-Z, et si j'ai besoin d'un réel, je lui colle un "!". Exemple : T2!=TIME.
Autre avantage : tous les calculs courants, additions, soustractions, multiplications, sont plus rapides avec des entiers.

POUCE AUX IF POUSSIFS

Un bon moyen pour freiner le déroulement d'un programme est de lui faire subir des rafales de IF. Des IF par-ci, par-là d'accord, on ne s'en aperçoit pas, mais un IF au sein d'une grande boucle FOR NEXT ça peut faire mal ! Je sais bien que c'est inévitable, mais cogite un peu pour éviter du boulot inutile. V'la un super exemple :
Imagine que l'on demande d'entrer par INPUT une marque de voiture et que l'on traite cette réponse par des lignes du genre IF V$="PEUGEOT" THEN gna gna gna... et il y a 35 marques. Tu as intérêt à présenter ta liste de marques en commençant par les réponses les plus probables, et avec en bout de ligne un GOTO vers la fin de ces comparaisons. Ainsi, dans la plu-

FIGHTER BOMBER

Distribué par
UBISOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL
(16) 1.48.98.99.00

DISTRIBUE DANS LES FNAC fnac ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE

Disponible sur Amstrad disquette et cassette

LES BOMBARDIERS D'ACTIVISION DÉCOLLENT

part des cas, au bout de un à quatre IF, ton V$ a trouvé son bonheur et saute les 30 qui suivaient. Vu l'astuce ?
Tu vois que la bourde serait de les avoir mises en ordre alphabétique ; RENAULT serait demandé presque en final bien après ABARTH...
En somme, on n'écrit pas des lignes de IF dans l'ordre où elles viennent à l'esprit, il faut penser au temps de passage le plus court dans les "conditions de fonctionnement normal". Et crois-moi, dans un gros programme, c'est très payant !

LE TURBO INSTR

Imagine que tu aies en Ram un tableau DIM F$(300,5) représentant un fichier noms-adresses, et tu veux y rechercher le dénommé TROUDUC. Voici tout d'abord ce qu'il ne faut pas faire (et que tu allais être tenté de faire...) :

```
3210 INPUT "Nom : ",N$
3220 FOR J=1 TO 300
3230 IF F$(J,0)=N$ THEN FOR K=0
TO 5:PRINT F$(J,K):NEXT K
3240 NEXT J
```

Un bouquet d'horreurs ! Voilà ce qu'il fallait programmer :

```
3210 LINE INPUT "Nom : ",N$:N$=
UPPER$(N$)
3220 FOR J=1 TO 300
3230 IF INSTR(F$(J,0),N$) THEN
FOR K=0 TO 5:PRINT F$(J,K):
NEXT:J=300
3240 NEXT
```

Et maintenant, je te dissèque les différences :
- Ligne 3210 : pas INPUT mais LINE INPUT qui prend tout même les espaces ; ainsi tu seras à l'abri de farces en retour. Par prudence, je mets la réponse en majuscules car, dans le fichier, les noms figurent en majuscules.
- Ligne 3230 : par INSTR on demande si N$ est compris dans F$(J,0). Deux gros avantages ; INSTR est plus rapide qu'une rigoureuse vérification d'égalité de chaînes ; si le vrai nom du guss est TROUDUC DE LA MERDIERE tu ne l'aurais pas trouvé avec le premier programme...
Remarque ensuite que si je l'ai trouvé et affiché, je précipite la fin des recherches en disant que J est égal à la limite 300. Donc, fin sur le NEXT de la ligne 3240.
- Ligne 3240 : ne fais pas suivre un NEXT par le nom de sa variable de comptage ; le Basic s'en moque éperdument. Certes, le listing paraît un peu plus clair, mais ça ralentit le déroulement d'une boucle FOR NEXT.

LE TRI DES RINGARDS

Reprenons le même DIM F$(300,5) et on veut le trier par ordre alphabétique sur les noms (colonne 0 de ce DIM). Alors là, j'en ai mal aux cuisses à force de rigoler ! Toujours la même super gaffe ! Elle consiste à permuter les contenus des "lignes" du tableau DIM, donc à le réécrire plusieurs fois. Au fou ! Non seulement ça te bouffe toute la mémoire (garbages assurés, de 15 minutes chacun), mais ça risque de prendre près de 1 heure pour seulement 150 fiches... Ouaf ! Ouaf !
Alors laisse béton, voilà comment il faut faire pour que ça se passe en 10 ou 20 secondes :
Tout d'abord, on crée une table des index DIM N(300) que l'on remplit par FOR J=1 TO 300:N (J)=J:NEXT (ce sont des entiers à 2 octets).
Ce que j'appelle index c'est le numéro de "ligne" du DIM, le numéro de la "fiche" en somme.
Lors des comparaisons pour le tri, le tableau DIM F$ ne bouge pas, c'est uniquement le contenu du DIM des index qui est brassé. Et comme ce sont des entiers, ça fonce méchamment et c'est pas gourmand en mémoire. Prenons un exemple simple :

```
4010 FT=0:FOR J=1 TO 299: ' FT =
flag de tri
4020 IF F$(N(J),0) > F$(N(J+1),0)
THEN K=N(J) : N(J)=N(J+1) :
N(J+1)=K : FT=1
4030 NEXT
4040 IF FT THEN 4010
```

Cette méthode de tri, dite du "tri à bulle", est la plus lente (4 secondes pour 20 fiches inversées) mais la plus simple à comprendre pour ma démo. Libre à toi d'adapter ainsi la méthode de tri dont tu as l'habitude (la meilleure est la SHELL-METZNER mais elle est chiante à écrire).
Bon, maintenant tu veux imprimer ton fichier trié, on va appeler les numéros de fiches dans l'ordre qui figure dans la table des index. C'est parti... et en deux lignes.

```
5010 FOR J=1 TO 300:FOR K=0
TO 5
5020 PRINT #8,F$(N(J),K);"
";: NEXT:PRINT #8:NEXT
```

LA SELECTION INDEXEE

Puisque l'on a créé cette table d'index, autant s'en servir aussi pour tout autre chose. On va y loger les numéros de fiches qui répondent à tel critère. Appelons NS le nombre de fiches ainsi sélectionnées.
Par exemple : critère de choix, colonne "ville" (colonne 5 du DIM), valeur recherchée "ORLEANS": nos variables C=5:X$="ORLEANS"

```
6010 NS=0:FOR J=1 TO 300
6020 IF INSTR(F$(J,C),X$) THEN
NS=NS+1:N(NS)=J
6030 NEXT
```

Pour imprimer cette sélection c'est comme la ligne 5010 mais en remplaçant 300 par NS. Note bien que tu peux aussi trier cette sélection ; dans la ligne 4010 remplace 299 par NS-1 et le tour est joué. Vachement pratique cette table des index !

ASTUCES EN STOCK

1 - La vitesse d'affichage des CPC est assez moyenne. Alors ne ralentis pas l'apparition d'une page d'écran par des PRINT à vide pour sauter des lignes, vas-y directement par des LOCATE.
Pour centrer un texte sur une ligne, ne mets pas des blancs à gauche ; encore LOCATE, ou TAB.
N'efface pas une ligne par un PRINT SPACE$(40) mais par un PRINT CHR$(18).
2 - Si un sous-programme est très fréquemment appelé par GOSUB, surtout dans une boucle FOR NEXT, évite de le mettre très loin du GOSUB. Le Basic y perd un peu de temps. Ce n'est pas la valeur du numéro de ligne appelé qui compte (2 octets), mais le nombre de lignes de listing qui séparent le GOSUB du module appelé.
3 - Plusieurs "clauses" séparées par des ":" sur une même ligne sont plus vite exécutées que si elles étaient réparties sur plusieurs lignes. Et puis ça tient moins de place en Ram. A moins qu'un IF ne t'en empêche, écris tes boucles FOR NEXT sur une même ligne.
Pour des boucles imbriquées tu as le droit (si c'est possible) de mettre tous les NEXT ensemble :

```
7450 NEXT:NEXT:NEXT
```

4 - Pour tracer un cercle en vitesse turbo, fais des DRAW de cordes. Pour un grand cercle rouge au milieu de l'écran COL=3:X=320:Y=200:R=195:GOSUB 54000

```
54000 ' CERCLE rayon R, centre en X
et Y, couleur COL
54010 IF COL=0 THEN COL=1
54020 DEG:PLOT X+R,Y,COL
54030 FOR A%=0 TO 360 STEP 10
54040 DRAW R*COS(A%)+X,R*SIN
(A%)+Y:
NEXT
54050 RETURN
```

ON FREINE A MORT

Tu vois que je ne t'avais pas menti, on augmente considérablement la vitesse (tu peux y aller, y a pas de radar) tout en faisant le radin sur la Ram. Et le plus marrant c'est que ça écourte le listing.
Une prochaine fois, on parlera d'une autre augmentation de vitesse, la tienne, quand tu tapes un programme ou quand tu le modifies. Là aussi il y a de sacrées astuces...

Jo LASCIENCE

CHAUD DEVANT, FROID DERRIERE



Et c'est parti pour quinze tours de circuit à grande vitesse à bord de mon bolide seize soupapes à injection électronique, agrémenté d'un compresseur volumétrique à haut rendement comprenant l'injection d'acide, chaussé de quatre énormes slicks larges et imposants.

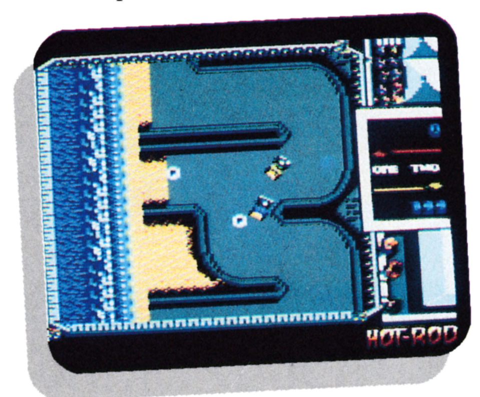




Ceci est ma conclusion à l'ouverture de l'emballage en carton de Hot Rod : je vais me régaler ! Run "disc"... oh !, je sens que je vais me régaler... Mmmmmmm... !
Au départ, trois voitures, dont une est automatiquement gérée par l'ordinateur. La deuxième sera pour vous. Quant à la troisième, vous pouvez la laisser soit au CPC soit à votre petit frère.
Dans ce jeu, vous devez parcourir quinze circuits différents. Le but ? On ne peut plus simple. Il suffit d'arriver le premier. Pour cela vous devez faire vite, car le temps vous est compté et les quelques secondes attribuées à chaque joueur ne sont pas du luxe pour venir à bout des étapes !
Heureusement pour le ou les joueurs qu'il reste encore quelques surprises à découvrir. Le temps, disais-je, vous est compté. Mais sur les circuits, vous pouvez trouver des points de bonus pour augmenter votre score ou allonger le temps restant pour finir la course. Le tout sera comptabilisé en franchissant la ligne d'arrivée et transformé en yens, pour permettre aux joueurs de faire des courses (!) dans le super du coin.

CHOISISSEZ BIEN, CHOISISSEZ JUSTE

Dans ces Parts Shops, vous pouvez acheter - selon les yens récoltés - des pneus pour mieux adhérer à la route, des moteurs plus puissants pour laisser les autres concurrents loin derrière vous, des barres antichocs pour éviter la casse et même des ailes pour rester collé à la route ! Mais pour cela il faut faire vite, car la course n'attend pas et votre choix doit se faire avec beaucoup de jugeote et surtout d'expérience. Ainsi, par exemple, pour la deuxième étape, sur laquelle vous rencontrerez plein de flaques d'huile et de flotte, je vous déconseille d'acheter des ailes, n'est-ce pas ?



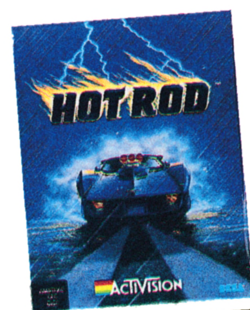
L'écran représente la course vue du dessus. Sur la ligne de départ, les trois voitures sont bien alignées et la course commence. A la course comme à la course... il existe toujours des retardataires et, pour ne pas gêner l'élan des têtes de série, ils devront rattraper leur retard en avançant de quelques centaines de mètres pour rejoindre les premiers, au détriment, bien sûr, d'un bon paquet de secondes.
Le tout se joue dans un scrolling multidirectionnel, avec plein de petits trucs pour rester fidèle à la version borne d'arcade, comme les raccourcis, les trains qui traversent les circuits et même les musiques.

BOLIDES A LA LOUPE

Hot Rod est une fidèle adaptation de borne d'arcade, mais attention : cela ne veut pas dire que c'est un bonne adaptation ! Car, même sur un Amstrad avec ses huit petits bits, on pouvait faire un jeu plus cool. Désolé, les amis, mais je retourne jouer avec Wec Le Mans et Chase HQ. Eux, au moins, ils m'éclatent vraiment.

Poum

HOT ROD d'ACTIVISION
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disc : 149 F



Graphisme :	50 %
Son :	70 %
Animation :	60 %
Richesse :	70 %
Scénario :	50 %
Ergonomie :	50 %
Notice :	50 %
Longévité :	50 %
Rhaa/Lovely :	50 %

SONIC BOOM

70%

Adaptation d'un jeu Sega, Sonic Boom se place dans la grande tradition des Shoot'em up aériens, 1943 (et précédents, 1942, 1941, etc.), Flying Shark, j'en passe et des moins bons. Le mois dernier, je descendais en flamme Scramble Spirits, mais Sonic Boom est quand même d'une autre trempe, malgré des options assez proches. Mais lui, au moins, est en couleurs.



Ma première mission va m'amener à détruire un porte-avions, le long des côtes d'Amérique centrale. Quoi de plus agréable que de survoler la jungle amazonienne, à tirer sur toutes les escadrilles popov. La majorité des avions sont gris ; cependant certaines escadrilles ont voulu se faire remarquer en changeant leur couleur. Tant pis pour elles, je n'en serai que plus acharné à les détruire. Et la suite me prouvera le bon sens de mon raisonnement.
En effet, lorsque j'arrive à aligner toute l'escadrille, un bonus sous forme de parachute se met à zigzaguer sur l'écran, comme un lapin sous le feu du chasseur. Attention, si vous êtes trop pris par vos adversaires, le bonus disparaîtra sans demander son reste.

BONARDS LES BONUS

Si l'escadrille que vous avez descendue est rouge, le bonus le sera aussi (original, non !) et il vous apportera la charmante compagnie d'un petit avion volant à vos côtés (j'ai déjà vu cette option quelque part). Lorsque le bonus est jaune (Sherlock Holmes en aurait déduit que l'escadrille l'était aussi, élémentaire mon cher Watson), c'est une bombe que vous récupérez.

Ne sous-estimez pas leur importance, l'avion vous apporte non seulement un tir supplémentaire vers l'avant, mais aussi un tir vers l'arrière (très important, quand on connaît la mauvaise éducation de vos adversaires au combat, ces pleutres vous attaquant même par derrière). Les bombes, quant à elles, vous serviront en cas de débordement chronique, ou pour détruire la cible finale, porte-avion, plate-forme pétrolière ou autre.

AUX QUATRE COINS DU GLOBE

Vous pouvez être amené à participer à des missions au quatre coins du globe, dans tous les points chauds et ceci dans les deux hémisphères.
Pour preuve, la seconde mission vous entraînera vers les complexes pétroliers du Moyen-Orient, où vous devrez pulvériser une plate-forme. Mais, avant de l'atteindre, vous survolerez des kilomètres de pipe-lines, reliés à des cuves. Notez que combattre dans ces conditions relève presque du suicide. Une petite balle perdue et c'est l'explosion. Si les pipe-lines en feu ne sont pas une grande gêne (le spectacle de leur explosion est même carrément jouissif), il n'en va pas de même pour les cuves. En explosant, elles se transforment en obstacle pour votre avion. Pas question de les survoler, ou vous partez en fumée. Votre marge de manœuvre en est donc fortement réduite.
En plus des escadrilles, vos adversaires disposent de forces antiaériennes, de chars et même de satellites (on n'arrête pas le progrès !).
Alors, avant de vous lancer dans ces missions de fous, malgré vos 5 crédits et les trois vies par partie, concentrez-vous et poussez le cri du kamikaze le soir au fond du ciel...

Lipfy

SONIC BOOM de ACTIVISION
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disc : 149 F

Graphisme :	70 %
Son :	75 %
Animation :	75 %
Richesse :	65 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	65 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	65 %



S

FLIMBO'S Quest

Prenez un petit personnage innocent, FLIMBO, ajoutez-lui un cœur brisé, une pointe d'héroïsme et une jolie demoiselle en détresse. Saupoudrez d'une foule de petits figurants, découvertes de professeurs dingues de mutations génétiques et vous aurez là tous les ingrédients pour composer un jeu d'aventure dans le style dessin animé.

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL
16 (1) 48 98 99 00

ACE RATED

FUN*1

C+VG HIT!

machine STAR PLAYER

FLIMBO EST SÉRIEUSEMENT DÉTERMINÉ...
MAIS TELLEMENT MIGNON !!!

Photos d'écran sur Amiga

S Y S T E M · 3

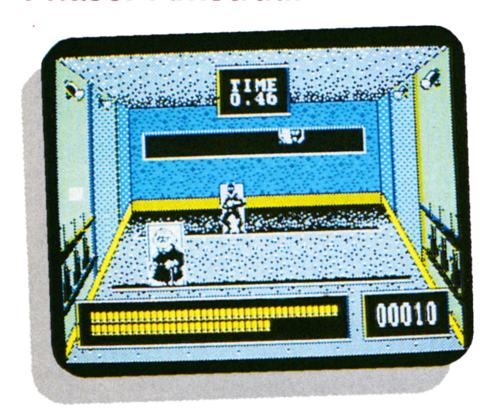
Disponible sur cassette et disquette C64, cassette et disquette Amstrad, Amiga et Atari ST.

Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente

MEGAPLAY 2

42%

La compilation que nous propose Mastertronic, spécialiste du budget software, est pour le moins originale, puisqu'il s'agit de cinq jeux d'action, tous compatibles avec le magnum Light Phaser Amstrad.



Si vous ne possédez pas ce bel engin, sachez que ces jeux sont également présents sur la face B de la disquette dans leur version classique, jouable au joystick ou au clavier. Passons aux résultats de l'épreuve du feu...

BILLY THE KID

Ambiance Far West. Le jeu débute par une épreuve de qualification où il faut éclater les bouteilles ou les boîtes de conserve vides qui apparaissent en divers endroits de l'écran, le tout en un temps limité. Après qualification, le classique jeu de massacre : à vous d'éliminer tous les méchants qui surgissent aux portes et aux fenêtres du saloon et de l'hôtel. S'ensuit un duel : dégainez le premier et vous recommencerez le jeu avec un niveau de difficulté supplémentaire. Ça m'a amusé vingt minutes...

F-16 FIGHTING FALCON

Ambiance Top Gun. Mais mieux vaut ne pas en parler...

AMERICAN TURBO-KING

Ambiance cascades, en coupé turbo. On dirige, en vue aérienne, une voiture de sport avec alternance de terrains rocailleux, sablonneux, pierreux, ...eux, etc. Dans cette course contre la montre, vous avez l'avantage de pouvoir tirer sur vos concurrents. Quelques bonnes idées retiennent le joueur blasé par les jeux de ce type : la possibilité de voler au-dessus des obstacles en prenant à fond les talus et celle de faire marche arrière lorsque la route est bloquée. Un jeu honnête, mais trop répétitif.

BRONX STREET COP

Ambiance magnum 357. Le titre annonce la couleur : vous êtes un flic dans les rue du Bronx, à New York. On commence par une phase de qualification à l'école de police, avec une séance de tir sur cibles. Plutôt réussi. Victorieux des qualifications, vous vous retrouvez dans la rue. Première mission, l'attaque d'une banque. Vous intervenez et abattez tous les brigands qui apparaissent aux fenêtres et aux portes de l'immeuble... Les situations assez diverses et la difficulté croissante empêchent la lassitude. Bien.

JUNGLE WARFARE

Ambiance Operation Wolf. Ce jeu en est d'ailleurs une resucée totale. Heureusement, le plagiat est bon ! Agréable musiquette d'intro, scrolling latéral fluide et assez rapide, ennemis

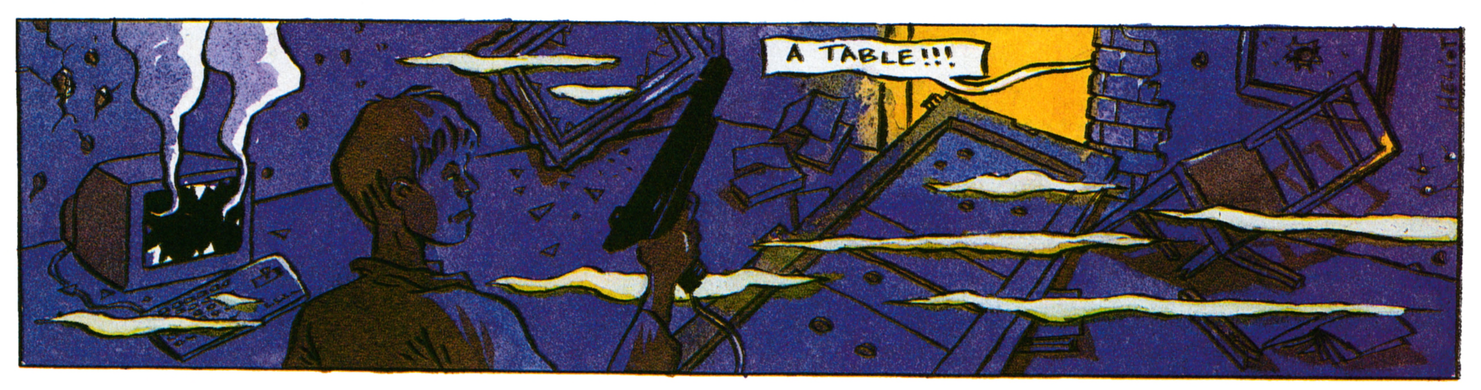


agressifs, sprites assez gros et variés et... taux de mortalité très élevé ! Les réflexes du joueur sont constamment sollicités. Le meilleur jeu de cette compilation, aussi excitant et énervant que la référence citée en début de paragraphe. Au bout du compte, cette compil est assez ennuyeuse. J'ai rapidement abandonné le Phaser (pas assez précis, à mon avis), pour ne plus jouer qu'au clavier. Seul Jungle Warfare se dégage du lot, sans arriver, toutefois, à faire oublier son grand-frère, Operation Wolf.
Le verdict est donc assez sévère. Seuls les "frapadingues" du Phaser y trouveront peut-être leur bonheur.

Robby

MEGAPLAY II de MASTERTRONIC
K7 : -
Disc : 149 F





CHERCHE PARTENAIRE disponible, patient et adapté à mon niveau pour parties passionnées. TEL

INFOGRAMES
LA MICRO SPECTACLE



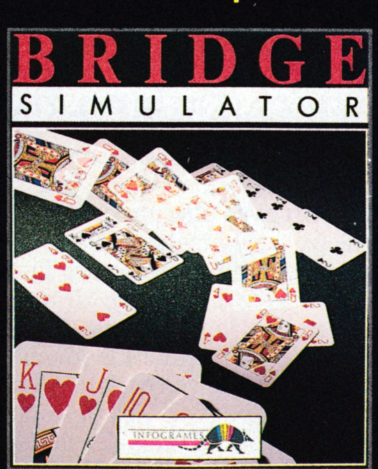
La COLLECTION CLASSIC d'INFOGRAMES répond aux plus fortes exigences en matière de simulation de jeu. Novice ou professionnel, découvrez enfin le partenaire idéal que vous recherchez !

BILLIARDS SIMULATOR

ERE INTERNATIONAL

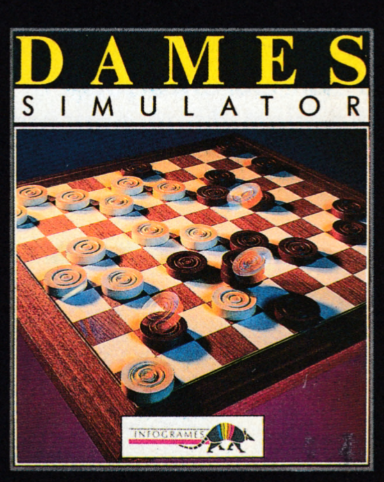
- visualisation 2D ou 3D
- score par boulier
- paramètrage des balles et des effets

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, PC et compatibles



- 8 conventions intégrées
- manuel complet d'apprentissage
- possibilité de travailler une partie

Disponible sur AMSTRAD CPC



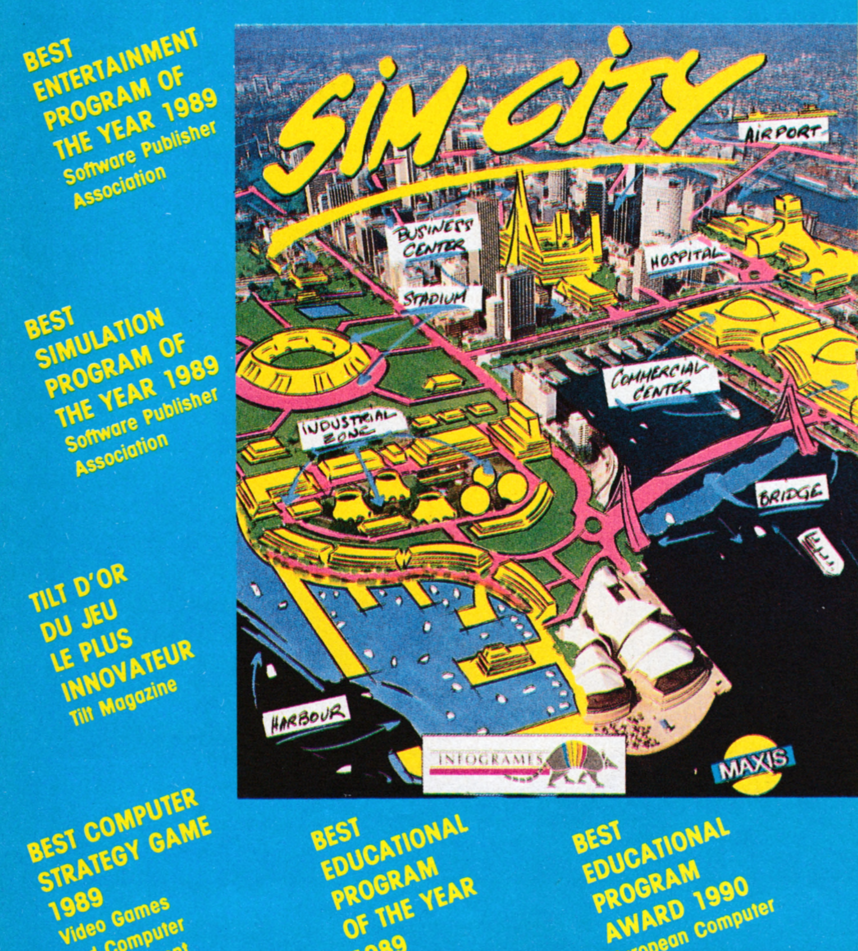
- choix du niveau de jeu
- nombreuses ouvertures
- conseils tactiques

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, PC et compatibles, AMSTRAD CPC

BEST ENTERTAINMENT PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

BEST SIMULATION PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

TILT D'OR DU JEU LE PLUS INNOVATEUR
Tilt Magazine

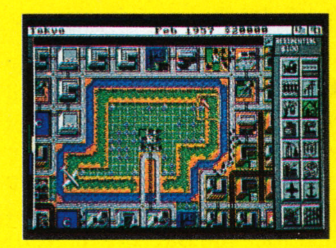


BEST COMPUTER STRATEGY GAME 1989
Video Games and Computer Entertainment

BEST EDUCATIONAL PROGRAM OF THE YEAR 1989
S.P.A.

BEST EDUCATIONAL PROGRAM AWARD 1990
European Computer Leisure

SIM CITY



Plus qu'un jeu, un véritable phénomène, qui vous permettra de prendre en main la destinée des plus grandes villes du monde !
Construire des usines, des routes, des maisons, des aéroports, organiser le trafic, raser des quartiers entiers, gérer votre budget, lever des impôts..., à vous d'être grandiose et infaillible. Si vous savez également affronter tornades, inondations et autres cataclysmes, vous verrez alors, en temps réel, votre cité croître et embellir, votre population, heureuse et ravie, prospérer.

◆ *Disponible sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA, C64 et bientôt ATARI ST-STE, AMSTRAD et SPECTRUM*

INDISPENSABLE : **Terrain Editor,** complément du jeu Sim City, vous permettra de créer le moindre détail de votre environnement, et vous offrira de 9 à 18 villes, selon les versions, pour aller au bout de vos rêves !

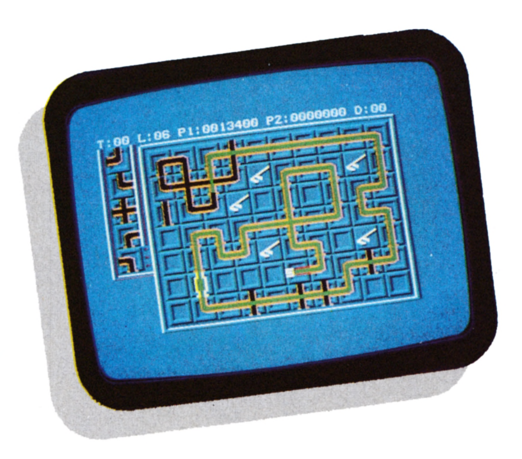
◆ *Disponible actuellement sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA*



PIPE MANIA



Autant vous mettre en garde tout de suite, Pipe se prononce "paillepeu" et ce soft n'est pas la suite logique de Teenage Queen (si vous voyez ce que je veux dire...). Alors, oubliez toute idée subversive et allez enfiler votre bleu de travail : aujourd'hui, leçon de plomberie !



Après le chargement de la disquette, commencez donc par presser le bouton de feu si vous êtes un adepte du joystick, ou définissez vos touches de prédilection sur le clavier. Vous aurez alors accès à un menu vous permettant de choisir entre différents modes de jeu. Pour commencer, je vous conseille le mode normal, un joueur.

QUI C'EST ? C'EST L'PLOMBIER !

Clé à molette dans la poche et casque sur la tête, vous voilà devant la grille de jeu. Votre objectif est de marquer le plus de points possible en construisant une conduite d'eau à partir d'un robinet situé sur une des cases de la grille. Pour cela, vous devez utiliser les bouts de tuyaux de formes diverses qui sont empilés dans un distributeur, à gauche de l'écran. Malheureusement, seul le dernier en bas est immédiatement utilisable. Pour le poser, rien de plus facile : vous sélectionnez une case en déplaçant le curseur sur la grille et, lorsque vous vous trouvez sur celle qui vous convient, vous appuyez sur le bouton de feu. Dans le distributeur, toutes les sections descendent d'un cran et une nouvelle apparaît, en haut de la pile, de sorte que votre stock est toujours renouvelé.

Votre premier ennemi est le temps : au début de chaque tableau, vous avez 20 secondes pour placer les premiers éléments, mais, passé ce délai, l'eau se met à couler du robinet. Pour passer au tableau suivant, il faut lui faire parcourir un nombre minimal de cases, nombre qui augmente au fil du jeu.

Toutes ces indications (compte à rebours, nombre de cases à parcourir et scores des joueurs) sont mentionnées en haut de l'écran.

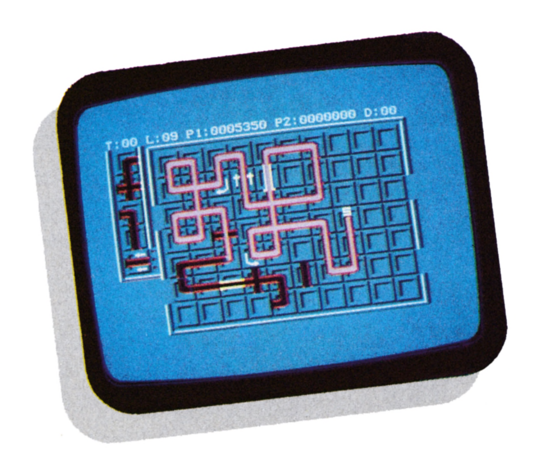
SOIZOC LES BONS TUYAUX

L'ordre d'apparition des sections ne vous permet pas toujours de les emboîter directement les unes dans les autres. C'est pourquoi il faut souvent anticiper sur le tracé de la conduite. Plus celle-ci est longue et complexe, plus vous marquez de points. En effet, chaque section parcourue rapporte des points, tout croisement traversé dans les deux sens est source de bonus et, lorsque vous avez pris suffisamment d'avance, vous pouvez accélérer le flux (touche Return) : vos points sont multipliés par deux.

Malgré la simplicité des graphismes et la pauvreté des couleurs (en mode 0, c'est dommage), le soft est parfaitement conçu, tant au niveau des difficultés croissantes, que des différents modes de jeu (un joueur, un joueur expérimenté, deux joueurs).

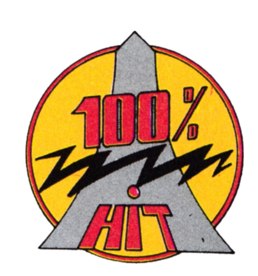
Je parie que tous ceux qui ont aimé Tetris vont devenir... PIPE MANIAques !

Soizoc



PIPE MANIA de EMPIRE
Distribué par TITUS
K7 : 139 F
Disc : 179 F

Graphisme :	70 %
Son :	72 %
Animation :	60 %
Richesse :	76 %
Scénario :	78 %
Ergonomie :	84 %
Notice :	75 %
Longévité :	86 %
Rhaa/Lovely :	90 %







Bloodwych

MAINTENANT DISPONIBLE SUR AMSTRAD Cassette et Disquette

distribué par
UBI SOFT
1 Voie Félix Éboué
94000 Créteil

DISCUTEZ ! MARCHANDEZ ! MENTEZ EFFRONTÉMENT !!!



Photos d'écran sur ST



Bientôt disponible sur :
Amiga - Atari ST
Amstrad Cassette & Disquette
C64 Cassette & Disquette
Spectrum Cassette & Disquette

A l'aube, le peuple de Bloodwych se réveille. Un être étrange né d'un mélange de races, apparaît parmi eux.

Sa mission consiste à capturer le démon qui dort dans le château de Bloodwych, lieu féerique et fantastique.

Tant que les "Cristaux Sanguins" restent unifiés, le Benemoth restera calmement dans sa cachette pour l'éternité. Si leur mouvement se divise, il sortira pour apporter l'obscurité dans le monde.

Ce jeu de rôle unique, se déroule dans un monde fantastique et permet des interactions avec l'environnement jamais vues auparavant.

Discutez, marchandez, négociez, mentez effrontément s'il le faut !

La forte implication de chacun des personnages dans Bloodwych, donne un style de jeu de rôle très riche dont vous rêvez depuis longtemps.

Possibilité de jouer à un ou deux joueurs avec un mode simultané.

Voici le jeu que vous attendez depuis longtemps. BLOODWYCH, pour ceux qui osent !

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

HAMMERFIST

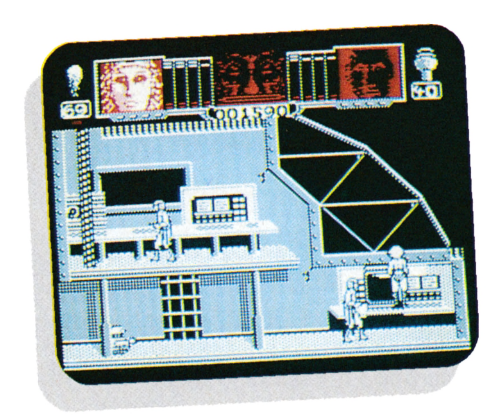


Hammerfist est un jeu totalement dépourvu de sons et dont tous les graphismes sont monochromes... Je vous imagine déjà en train de hurler au scandale mais ne vous laissez pas abuser par ces "a priori", ce soft est un très grand jeu d'arcade-aventures à la réalisation soignée, réunissant tous les ingrédients du méga-hit.

En l'an 2215, le Maître du centro-holographix règne sur le monde. Les humains sont classifiés selon leurs différentes aptitudes et transformés en hologrammes pour servir les desseins du Maître. Ces hologrammes sont stockés sur ordinateur entre les différentes missions qui leur sont assignées.
Mais voilà qu'une erreur logicielle ordonne à Hammerfist et Metalisis, les deux hologrammes les plus puissants jamais créés, de partir à l'assaut de la forteresse du Maître et de détruire le centro-holographix.
Le scénario accuse une grave ineptie : un hologramme ne peut frapper, détruire, toucher un objet ou ouvrir une porte bien matérielle. Encore une élucubration d'un scénariste en manque d'idées...

DUO DE CHOC

Vous ne pourrez diriger Hammerfist et Metalisis qu'au joystick, le passage d'un personnage à l'autre s'effectue en poussant la manette vers le haut. La conjugaison des talents des deux héros forme un duo d'enfer. Ainsi, les bras de Hammerfist sont prolongés de deux masses dures comme de l'acier. Il peut également s'en servir comme de marteaux-pilons ou tirer des rayons lasers devant lui, vers le haut ou vers le sol. Il sait également donner des coups de tête. Sa coéquipière, plus agile, peut, grâce à des sauts de mains ou flip-flap, se déplacer rapidement, atteindre des plates-formes inaccessibles à Hammerfist et frapper des



adversaires en hauteur. En combat rapproché, elle donne des coups de pied assez efficaces !



NE PAS NEGLIGER L'ENERGIE

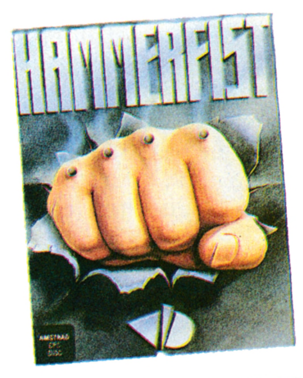
Ingrédient important du jeu, la vitalité de vos personnages est représentée par des barres d'énergie en haut de l'écran. Chaque coup encaissé entraînera une diminution d'énergie. Lorsque vous détruisez vos ennemis, quelques petites capsules marquées d'une lettre tombent au sol. Le fait de passer dessus sous-entend que vous les ramassez. Ainsi, vous pourrez récupérer de l'énergie ou des charges pour le laser et le poing-pilon d'Hammerfist.
Il faut également savoir que la puissance psychique du Maître est présente pendant tout le jeu. Ainsi, chaque capsule que vous négligerez de prendre incrémentera une barre d'énergie représentée sous le visage du vilain, en haut de l'écran. Une fois cette barre à son maximum, les capsules récoltées auront un effet négatif sur vos personnages. Il faudra alors détruire vos adversaires et ne surtout plus ramasser ces capsules jusqu'à ce que l'énergie du Maître disparaisse...



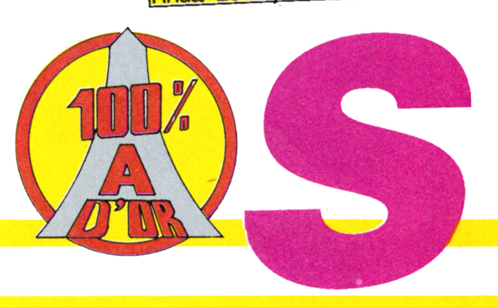
Le grand nombre de sprites et d'animations, les graphimes très fins, les situations nombreuses et variées, le harcèlement constant des sbires du Maître font de ce jeu un futur très grand classique. A noter quelques écrans impressionnants : poulpe et fourmi géants, décors de fonds marins, etc.
Hammerfist est et restera un excellent jeu sur Amstrad CPC.

Robby

HAMMERFIST de
VIVID IMAGE DEVELOPMENTS
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disc : 149 F



Graphisme :	93 %
Son :	—
Animation :	91 %
Richesse :	96 %
Scénario :	78 %
Ergonomie :	87 %
Notice :	92 %
Longévité :	91 %
Rhaa/Lovely :	94 %



RODY ET MASTICO

75%

100% HIT

Oyez, les enfants, tonton Soizoc est de retour ! Dans sa hotte, point de joujoux par milliers (ce n'est plus de saison !), mais tout de même un nouvel éducatif à faire découvrir à ses petits - je devrais dire tout petits - amis.

Rody et Mastico est un nouveau logiciel d'éveil pour les enfants de 3 à 7 ans, destiné à les familiariser avec l'outil informatique. De nombreux softs, dont je vous ai déjà parlé, poursuivent le même objectif, mais en l'associant systématiquement à un thème scolaire tel la lecture ou les mathématiques. Ici, tout est axé sur le plaisir de l'enfant, à qui est proposé un jeu d'aventure au scénario original, parsemé de questions d'observation et de réflexion, et lui laissant, à tout moment, la possibilité de faire une pause coloriage. Sympa, non ?

GRAINE D'AVENTURIER

Le but du jeu est d'aider Rody et son ami Mastico le robot à retrouver une étoile magique. Pour les guider dans cette aventure, il faut bien observer les dessins qui apparaissent à l'écran et répondre aux questions que pose Mastico. L'histoire, écrite spécialement pour les enfants, permet de laisser libre cours au rêve et à l'imagination en faisant intervenir des personnages sortant de l'ordinaire dans des situations irréelles.

C'EST FASTOCHE, MAIS C'EST CHOUETTE

A chaque étape de l'aventure correspond une page écran composée d'un dessin en seize couleurs et du texte qui l'accompagne. Et là, ô miracle, la voix de Mastico le robot se fait entendre. C'est la première fois qu'un jeu éducatif a recours à la synthèse vocale (Lankhor est un spécialiste, souvenez-vous d'un certain Manoir...), ce qui permet à l'enfant de lire le texte, mais aussi de l'écouter autant de fois qu'il le désire. C'est tout simplement génial ! Pour passer à l'étape suivante, Mastico demande qu'on lui désigne un élément plus ou moins évident du dessin. A l'aide des flèches du clavier ou du joystick, l'enfant doit positionner la partie inférieure gauche de la tête du robot sur l'endroit voulu. Cette exigence de précision est regrettable, mais elle ne remet pas en cause la facilité d'utilisation du soft.

GRAINE D'ARTISTE

A tout moment l'enfant peut sélectionner l'icône représentant un pinceau, en haut à droite. Le dessin qui se trouvait à l'écran apparaît alors en noir et blanc et, grâce à une palette composée de seize couleurs et de différentes trames, il peut le colorier à son gré. Attention, il ne s'agit que de coloriage et non de dessin ! Après avoir joyeusement patouillé, il peut continuer son aventure où il l'avait laissée, en sélectionnant l'icône représentant un cahier.

Le soft, original et complet, est servi par de nombreuses musiques et des graphismes corrects. Seul problème : Rody, Mastico et votre moutard risquent de devenir inséparables...

Soizoc

RODY ET MASTICO
de LANKHOR
Prix : n.c.

Graphisme :	75 %
Son :	95 %
Animation :	55 %
Richesse :	75 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	55 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	80 %
Note :	75 %







CYBERBALL

74%

Une nouvelle simulation d'un sport futuriste inspiré du foot américain mais dont tous les joueurs sont des robots taillés pour détruire... Cyberball est le nouveau jeu signé Domark/Tengen sur CPC, tiré d'une borne d'arcade. Après Toobin, APB et Hard Drivin', que nous réserve Cyberball ? C'est Pierre, armé de son casque et de ses gants en acier, qui vous en rend compte.





Au XXIe siècle, le nouveau jeu à la mode s'appelle Cyberball. Un jeu violent et destructeur où des robots issus des recherches sur la bionique s'affrontent selon les règles du vieux foot américain. Le but du jeu est de déposer la balle dans le camp adverse. Pour élaborer les stratégies de jeu de cette équipe mécanique, un cerveau humain est nécessaire : le vôtre.

LA TETE ET LES JAMBES

En tant que capitaine, c'est vous qui choisirez les tactiques que devront suivre vos équipiers métalliques. Mais ce n'est pas tout, du bord du terrain, vous pourrez aussi téléguider certains de vos robots et contrôler leurs mouvements.

Première chose à faire : choisir son équipe. Cette sélection correspond au niveau de difficulté. Les deux premières équipes vous mettant au niveau amateur et les quatre suivantes au niveau professionnel. A vrai dire, je n'ai pas remarqué de réelles différences entre ces deux niveaux. Une fois que vous avez fait votre sélection, l'ordinateur choisira automatiquement votre adversaire dont il contrôlera les robots. On peut d'ailleurs regretter que les programmeurs n'aient pas prévu la possibilité de jouer à deux joueurs, l'un contre l'autre.

ACTION

Le terrain est vu de dessus. Si c'est votre équipe qui a la balle, vous vous trouvez en phase offensive. Vous avez le choix entre deux types d'attaque : le "running play" et le "pass play". Dans chacune de ces catégories, plusieurs schémas s'offrent à vous, mais le temps pour les analyser est court (10 secondes) et il faut donc une certaine habitude pour choisir le bon. Votre équipe se place ensuite sur le terrain en fonction de l'option que vous avez choisie.

Au départ de l'action, vous contrôlez le robot qui prend la balle. Vos équipiers essaient de se démarquer pendant que vos adversaires tentent de vous intercepter. Vous devez alors choisir rapidement lequel de vos partenaires est le mieux placé pour recevoir la balle. Vous effectuez la passe et, à partir de ce moment, vous dirigez le robot qui doit la recevoir...

Si vous échouez quatre fois de suite ou si vous n'avez pas réussi à franchir un tiers du terrain au cours de ces quatre essais, la balle revient à vos adversaires et ce sera à vous d'organiser la défense de votre équipe, en tentant d'intercepter la balle ou d'arrêter la course du robot adverse qui l'a.

Bref, un jeu sympathique, pas géant mais agréable, où l'action et la stratégie sont habilement réparties.

Pierre

CYBERBALL de DOMARK/ TENGEN
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
D7 : 149 F



Graphisme :	70 %
Son :	60 %
Animation :	80 %
Richesse :	80 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	85 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	70 %
Note :	74 %



NINJA SPIRIT

77%

Ninja Spirit est un jeu très sympa, vous savez. Au début j'étais perplexe. Je me faisais toujours buter, alors ça m'énervait, et quand un jeu m'énerve, ça me donne envie de le casser. Mais bon, tout s'est arrangé.





Ça s'est même bien arrangé parce que ce soft, je l'ai terminé. Esprit d'un loup blanc ayant pris la forme d'un ninja, j'ai réussi à tuer le démon qui troublait la paix du monde. Mais commençons par le début.
D'abord, je vais vous expliquer quelques détails, afin de ne plus avoir besoin d'y revenir : le jeu est divisé en 7 parties, au bout desquelles se trouvent ce qu'on appelle communément des "monstres de fin de niveau". Chaque level fourmille évidemment de sbires à la solde de ces monstres, mais vous pouvez les occire grâce à une des armes qui sont à votre disposition (sabre, shuriken, hachette...).
Cela étant dit, plongeons-nous dans l'action.

VISITE GUIDEE

Tout en progressant dans le premier level, vous vous familiarisez avec les mouvements que vous pouvez effectuer et réussissez à tuer vos adversaires en leur lançant des shurikens en plein vol. Certains de ceux-ci vous lèguent en mourant des bonus qui rendent vos armes plus performantes, ou vous octroient la compagnie d'un "jumeau" invulnérable qui vous suit en effectuant vos gestes. Mais vous voilà déjà au deuxième niveau : une forêt de bambous où vous devez vous méfier des samourais cachés. Ensuite c'est dans une forêt dévastée, d'arbres aux formes torturées, que vous évoluez. Puis, vous voilà au quatrième niveau, qui vous met face au "big-boss" le plus original que j'ai vu : deux carrés mouvants, sur les côtés desquels se trouvent des appendices qu'il faut détruire.
Ensuite, viennent successivement un à-pic rocheux qu'il vous faut escalader, un paysage de roches au bout duquel se trouve un barbare au curieux pouvoir de téléportation puis, finalement, un singulier endroit souterrain où se trouve le démon ultime, qu'il vous faut à tout prix tuer.

UN JEU "FUN"

Ce qui cloche dans ce jeu, ce sont les graphismes, et plus particulièrement les couleurs. En effet, votre personnage est habillé de couleurs qui se confondent souvent avec les paysages, ce qui nuit tout de même au confort visuel ! En plus, les graphismes ne sont pas super super recherchés, mais bon, ils sont quand même potables...
L'animation, elle, pourra vous paraître assez lente au début, mais un bon moment de jeu vous démontrera qu'elle est, en fait, plutôt valable. Quant au son, sachez que des musiques frénétiques animent chaque level, vous obligeant à l'action.
Enfin, voilà mon avis personnel : relativement moyen sur le plan de la réalisation, Ninja Spirit est néanmoins accrocheur et constitue un challenge agréable à relever. En tout cas, moi j'ai craqué.

Chris, gentil à ses heures

NINJA SPIRIT de ACTIVISION
Distribué par UBI SOFT
K7 : 99 F
Disc : 149 F



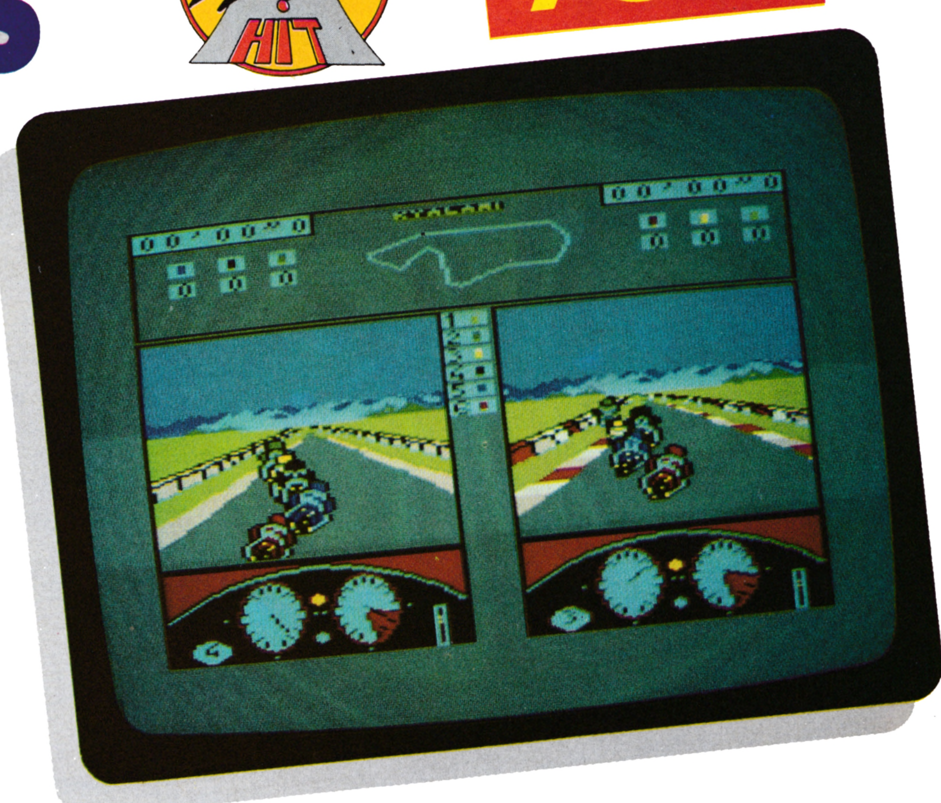
Graphisme :	73 %
Son :	85 %
Animation :	77 %
Richesse :	79 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	73 %
Notice :	60 %
Longévité :	76 %
Rhaa/Lovely :	85 %



DRIVERS

100% HIT

75%



Cette compilation vous donne l'occasion de tester votre conduite sur tout type d'engins à roues et dans toutes les situations, aussi bien en course qu'en poursuite. Elle rassemble quatre jeux : Highway Patrol, Quad, Chicago 90 et GP 500.

J'avais déjà goûté pour vous à deux de ces softs, Chicago 90 et Highway Patrol (n° 16 et n° 14), ils avaient d'ailleurs reçu respectivement la note de 76 et 79 %, un score plus qu'honorable. GP 500 m'a valu dans mon jeune temps quelques heures de courses endiablées ; seul Quad me laisse relativement indifférent.

HIGHWAY PATROL

Certainement le mieux réalisé des quatre, Highway Patrol est dérivé d'un simulateur de conduite développé pour ce qui était à l'époque une régie nationale automobile, dont je tairai le nom pour des raisons de confidentialité évidente. Le but est de retrouver un détrousseur de pompes à essence. Pour cela, vous disposez d'une carte quadrillée et d'un radar qui vous donne à la fois la position du truand et la vôtre. Mais attention, votre adversaire se déplace et n'attend pas que vous veniez le cueillir comme une fleur. Il faut donc bien étudier le parcours à suivre pour le rejoindre et essayer, si possible, de lui couper la route. Si l'idée du jeu est excellente, la pratique demeure un peu monotone.

CHICAGO 90

Cette fois-ci encore, c'est une histoire de gendarme et de voleur, qu'on peut d'ailleurs jouer soit d'un côté, soit de l'autre. Le gangster doit fuir la ville en évitant les voitures de police à sa poursuite. Il dispose pour cela d'une voiture très rapide, et d'un radar pour voir les rues et repérer ses poursuivants.

Du côté de la police, le jeu est plus stratégique puisqu'il faut non seulement conduire sa propre voiture, mais aussi gérer les autres en leur donnant des ordres. On peut leur demander de suivre la voiture du fuyard ou les envoyer à un point précis en déplaçant le curseur sur la carte de la ville, et ainsi couper les routes pour empêcher le voleur de passer. Il y a, bien sûr, beaucoup plus de sorties que de véhicules de police ; il faut les placer à bon escient. On peut également changer à tout moment de voiture pour rester aux premières loges de la poursuite. Un bon petit jeu qui pêche malheureusement par ses graphismes.

GP 500 ET QUAD

GP 500 est, encore à l'heure actuelle, la meilleure simulation de course de motos sur CPC. A un ou deux joueurs, vous affronterez, sur les douze circuits que comprend le championnat du monde, les meilleurs pilotes. Les courses durent neuf tours et vous aurez du mal à rester dans les roues des premiers. Ne vous découragez pas, entraînez-vous jusqu'à ce que vous connaissiez les circuits par cœur. A ce moment-là, vous serez prêts pour le championnat, sans craindre les sorties de route qui sont plus impressionnantes que dangereuses, puisque vous vous en tirez à chaque fois.

Quad est le moins bon soft de la compilation. S'il reprend les routines de Super Ski, il n'en a pas le panache et se révèle nettement plus monotone. Au guidon d'un Quad, sorte de moto à quatre roues, vous devez traverser le désert le plus rapidement possible, en évitant les obstacles ainsi que les hélicos et avions qui vous canardent. Sans oublier de passer sur les jerricanes d'essence ou vous courrez à la panne sèche.

L'ensemble de la compilation forme un assez bon historique des jeux Microïds, auxquels il manque quand même les deux meilleurs : Super Ski et le tout récent Eagle's Rider.

Lipfoïds

DRIVERS DE MICROIDS
K7 : 149 F
Disc : 199 F



S

KICK OFF 2

Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX

RYTHME EPOUSTOUFLANT - PASSE PARFAITE AU PIXEL PRÊT - JOUABILITÉ STRATÉGIQUE SUPERBE PRÉCISION-RÉEL ET INTENSE PLAISIR A JOUER

KICK OFF 2 améliore les techniques de jeu de KICK OFF, gagnant du prix du MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE en Grande Bretagne et gagnant de prix semblables en Europe dont le TILT D'OR en France.

Une foule de nouveaux facteurs a été ajoutée à ceux qui ont passionné des milliers de joueurs dans le monde entier :

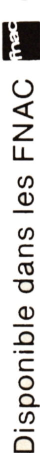
- Vision totale du terrain sur tout l'écran avec les joueurs et les marques dans une bonne proportion.
- Possibilité de 1 à 4 joueurs (ST et AMIGA seulement)
- 2 joueurs en équipe contre l'ordinateur ou deux joueurs l'un contre l'autre.
- Des centaines de joueurs, chacun possédant une combinaison unique d'attributs et de compétences ;
- Rapidité du joystick pour contrôler le dribble, les passes, les tirs, des têtes...
- Possibilité de changer la direction de la balle après avoir été lancée par le joueur.
- 9 types de tir avec contrôle de leur puissance : coups longs et courts.
- Sélection de l'équipe à partir d'un groupe de 16 avec remplaçants et choix des tactiques.
- Matchs en Championnat et en Coupe.
- Possibilité de sauvegarder jusqu'à 10 matchs.
- Possibilité de revoir, éditer et sauver vos meilleurs coups et créer votre "GOLDEN DISC".
- Graphismes : 6 styles et 32 couleurs (Amiga et ST)
- Possibilité de charger votre propre équipe pour un match simple ou pour un Championnat (jusqu'à 4 équipes peuvent être mises en place).
- Chargez votre propre tactique à partir de PLAYER MANAGER
- Cartons jaunes et rouges, 16 différents arbitres, règles hors jeu, arrêt de jeu et une foule de facteurs **pour créer une atmosphère d'un réel match de football !**
- Minimum d'un mega byte de mémoire sur Amiga et Atari seulement.
- Possibilite par la suite de charger des disques édités pour des évènements spéciaux : Coupe d'Europe ou du Monde.



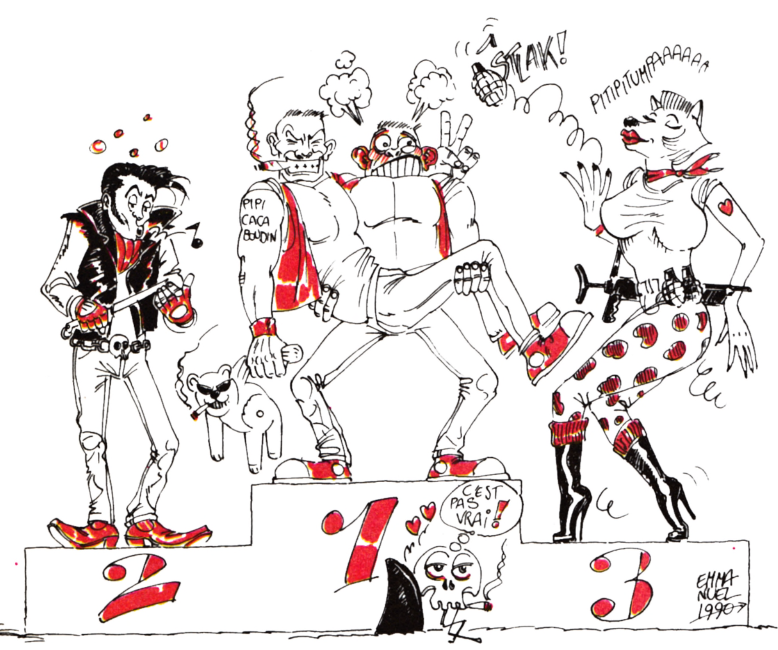
Disponible sur ATARI - AMIGA
IBM PC - CBM 64
AMSTRAD



ANCO



LE TOP MAG



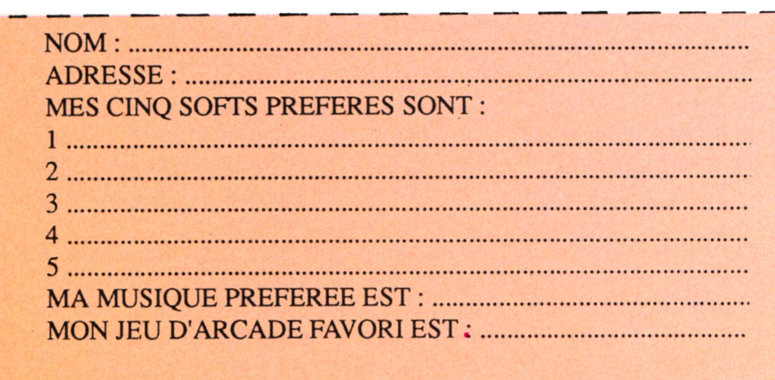
Les deux gagnants du mois sont Céline Bertin de Ploufragan et Julien Courty de Sedan. Ils recevront un abonnement gratuit au journal. Envoyez vos Top sur carte postale à : Top Mag, MSE, 31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

TOP MUSIQUE
1 AFTERBURNER
2 GRYZOR
3 BARBARIAN
4 RENEGADE
AIRWOLF II

TOP ARCADE
1 DOUBLE DRAGON
2 CHASE H.Q.
3 GRYZOR
4 OPERATION THUNDERBOLT
5 AFTERBURNER

TOP de LASCAP
1 SAI COMBAT
2 BATMAN
3 TOMAHAWK
4 ROBOCOP
5 THE WAY OF THE EXPLODING FIST

TOP de CHRIS
1 PIRATES
2 TITAN
3 TERRES & CONQUERANTS
4 LES RIPOUX
5 CASTLE MASTER



NOM : ....
ADRESSE : ....
MES CINQ SOFTS PREFERES SONT :
1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....
MA MUSIQUE PREFEREE EST : ....
MON JEU D'ARCADE FAVORI EST : ....

— **1 DOUBLE DRAGON**
Virgin

▲ **2 TARGET RENEGADE**
Imagine

— **3 OPERATION WOLF**
Ocean

▲ **4 GRYZOR**
Ocean

▼ **5 BARBARIAN II**
Palace Software

— **6 DRAGON NINJA**
Imagine

▼ **7 ROBOCOP**
Ocean

▲ **8 AFTERBURNER**
Activision

▼ **9 CHASE H.Q.**
Ocean

▲ **10 BARBARIAN**
Palace Software

▲ **11 OPERATION THUNDERBOLT**
Ocean

▼ **12 BATMAN**
Ocean

▲ **13 BEACH VOLLEY**
Ocean

▲ **14 INDIANA JONES**
Lucasfilm Games

▲ **15 WILD STREET**
Titus

EN JUIN BUDGET C'EST BIEN

micro CLUB



Salut les p'tits sous ! Désormais, vous retrouverez régulièrement dans ces pages un compte rendu de l'activité du Micro Club. Comment, il y en a qui ne sont pas encore au courant ? Bon, écoutez bien ce qui suit...

Pour la petite histoire, le Micro Club c'est toute une série de hits sur disquettes (deux par disquette), vendus 99 F. C'est une gamme uniquement réservée au marché français. Les logiciels numérotés permettent de monter une collection et de réunir des points, donnant droit à des cadeaux. Alors, en juin, soyez pas radins, sinon à quoi ça servirait que Budget se décarcasse ?

POUR LES DURS D'OREILLES

Je me trouvais au bord d'un lac, admirant le splendide soleil couchant et le décor me faisait irrésistiblement penser au *Lac des cygnes*. En fait, il s'agissait bien du lac des signes, mais les genres de signes que me faisaient deux grands gaillards n'avaient de musical que le frottement de l'air sur leurs kimonos. D'un rapide retournement d'imperméable, je tentai de rétablir la situation en enfilant mon kimono de combat. J'allais leur montrer toute la gamme des coups de mon répertoire... (NB : censure sur des scènes d'une rare violence, mais non dénuées d'une certaine beauté, grâce à l'animation parfaite et au très large évantail de coups possibles).

Finalement, la nuit tomba, ainsi que mes adversaires, mais le vieux dicton : "Nuits de Chine, nuits câlines" semblait là ne pas être tout à fait vérifié. Dix adversaires, chacun spécialiste d'une forme de combat (du nunchaku au shuriken, en passant par le sabre ou le bâton), m'attendaient. Et les graphismes, du plus pur style dessin animé japonais, étaient particulièrement bien adaptés. D'un bond prodigieux, que Bioman n'aurait pas renié, je me jetai sur mon premier adversaire...

IK+/Yie Ar Kung-Fu



POUR LES DURS A CUIR

Vous connaissez le dicton : "Un vert ça va, un béret vert bonjour les dégâts !" C'est exactement ce que devaient se dire les troupes ennemies qui venaient de se trouver nez à nez avec mon lance-flammes. Quoi de mieux, pour rompre la glace (nost) ? Largué en plein territoire ennemi, il me fallait me débrouiller avec les moyens du bord, pour me débarasser de ceux qui n'étaient pas du mien ! Une foulée ample et mesurée me faisait parcourir les décors montagneux d'un pays de l'Est d'avant la transparence. Le Comité central avait bien fait les choses : des centaines de gardes tentaient d'entraver ma progression. Tantôt je m'aplatissais au sol pour éviter une rafale, tantôt je tranchais dans le vif du sujet pour occire un gradé. Ce qui me permettait de récupérer des armes plus puissantes, dont le lance-flammes ci-dessus cité.



Des centaines d'écrans plus tard (censure-bis sur des scènes d'une rare violence...), je me retouvais en pleine jungle, à affronter de meurtriers robots. Un instant ébloui par la beauté des écrans que me dévoilait mon CPC, je me mis bien vite à l'ouvrage. De pirouettes en tirs lasers, je progressai jusqu'à la forteresse extra-terrestre où m'attendaient des corridors truffés de pièges. Mais vous connaissez certainement la suite...

Green Beret/Gryzor

POUR LES DURS... TOUT COURT

Il semble que l'idée que je puisse me reposer donne des allergies au chef. Cette fois-ci, il n'avait même pas trouvé de prétexte pour m'envoyer combattre aux cinq coins du globe (la géométrie et moi ça fait deux). Le premier de mes adversaires, un Japonais, était un spécialiste du karaté. Après les présentations d'usage, nous procédâmes rapidement aux scènes d'une rare violence que, pour une fois, la censure avait oublié de sucrer. Ce qui permit à vos yeux avides de découvrir, sur un écran en quatre couleurs, des sprites de belle taille se foutant sur la tronche avec tous les moyens mis à leur disposition. Un scrolling sur trois écrans permettait même de jeter un œil (le moins tuméfié) sur les paysages typiques du pays traversé.

Après les combats de rue, c'est sur la route que je dus me défouler. La route du tigre était mal famée, semée d'individus qui ne faisaient rien qu'entraver



70%

la bonne marche de la justice, c'est-à-dire votre serviteur. Armé d'une hache, je m'empressai de couper court à toute tentative de protestation de la part des samouraïs volants, des géants belliqueux et autres dragons que je croisai au cours de cette nouvelle version des *Tribulations d'un Chinois en Chine*.

Street Fighter/Tiger Road

POUR LES PLUS DURS SERA LA CHUTE

Teuh, teuh, teuh. Excusez-moi, mais je crois bien que je me suis enrhumé. Il faut dire que j'ai pris un vilain coup de chaud et froid. Ma dernière mission m'avait emmené sous le chaud soleil des plages californiennes. Histoire de faire couleur locale, j'avais endossé mon imper fluo fun à manches courtes et une paire de roller-skates flambant neufs. Malheureusement pour moi, les trottoirs étaient plutôt encombrés et je dus faire des pieds et des mains (surtout des pieds) pour éviter les obstacles. J'arrivai tant bien que mal sur la plage et me retrouvai debout sur une planche, au sommet d'une vague, à tenter de trouver la position stable qui m'éviterait de perdre la face en même temps que l'équilibre !

Effrayé par ce qui pourrait encore m'arriver si je m'approchais d'un skate-board ou d'un vélo BMX, je pris l'avion le plus proche et atterris en pleine compétition de sports d'hiver Je vous laisse imaginer mon désarroi devant le spectacle de ces monts enneigés. Pour me réchauffer, je décidai de faire un peu de sport. Et pourquoi pas du saut à ski ? J'aurais mieux fait de ne pas me poser cette question. Après m'être élancé de la vertigineuse rampe, j'eus toutes les peines du monde à remonter du trou béant que mon atterrissage quelque peu raté avait provoqué. Confortablement installé dans mon plâtre, je n'avais plus qu'a regarder le déroulement des autres épreuves. Je fondis littéralement devant la petite patineuse de l'épreuve de figures libres. C'est sûrement là que j'ai attrapé froid...



70%

California Games/Winter Games

POUR LES ŒUFS... DURS

Les courses poursuites, ça me connaît (je n'ai jamais raté un épisode de *Starsky et Hutch*). Au volant de cette superbe Mercedes, j'allais pouvoir boucler le parcours imposé sans avoir à forcer mon talent. J'accélérais graduellement, me laissant emporter par un scrolling sans égal sur CPC. Jamais les envolées de ma voiture, lors du passage d'un dos-d'âne, n'avaient été rendues avec un tel réalisme. C'est bien simple, j'avais pris soin de ne rien avaler avant d'allumer mon CPC, de peur que l'impression de vitesse conjuguée à l'animation sans faille des accidents de terrain ne me fassent l'effet d'un prêté pour un rendu (et je suis poli !).



50%

Ma voiture bondit alors, tel un chevreuil espagnol (un cabri olé, si vous préférez), pour m'emmener vers la seconde de mes épreuves. Un circuit vu de haut, quatre minuscules bolides sur la ligne de départ, j'étais prêt pour le sprint final. Lorsque le drapeau à damier s'abaissa, j'écrasai à fond la pédale d'accélération, pour voir la voiture que je dirigeais adopter la vitesse de croisière d'un escargot en pleine ménopause (à peu près aussi vite que le chef, lorsqu'il doit signer un chèque à mon nom en fin de mois). Bon, je vous quitte, mon dîner va refroidir.

Crazy Car/Super Sprint

POUR LES DURS A LA DETENTE

Le décor ? Une jungle d'Amérique du Sud. La mission ? Retrouver les hommes de mon commando.

Les moyens ? Les gros. Dans la peau musculeuse de Schwarzie (on reconnaît bien notre sympathique héros, surtout le triceps droit), je m'avançai dans la luxuriante végétation. J'arrivai dans un village détruit par les guérilleros ennemis. L'endroit devint rapidement aussi fréquenté que Tati les jours de soldes. Cette semaine, le plomb était à l'honnneur et c'est par rafales que je procédai à la liquidation des stocks. Stocks malheureusement limités, qui m'obligèrent à fouiller mes adversaires pour récupérer des munitions. Mais, dans cette jungle, l'ennemi n'était pas seulement humain. Et le basculement de l'écran en mode infrarouge (superbes, les effets spéciaux) m'indiqua que, de chasseur, j'étais devenu proie. Il me fallait coûte que coûte éviter le viseur que l'extra-terrestre tentait de centrer sur moi.



80%

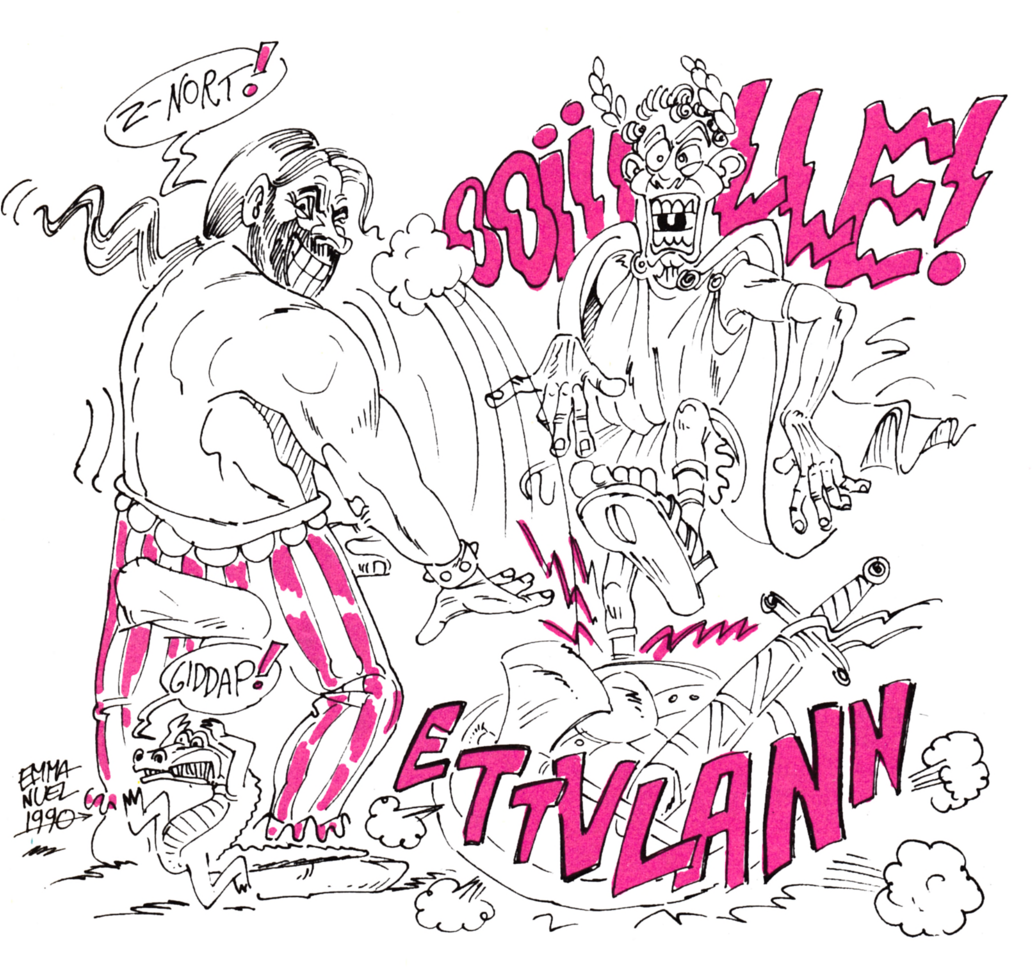
Histoire de me reposer de toute cette agitation, je décidai de me mettre au vert. Une erreur de programmation et je me retrouvai au Viêt-nam, à la tête d'une patrouille. La première difficulté était de se repérer dans ce labyrinthe végétal. Tout de suite après, vinrent les mortels insectes de plomb que nous envoyaient les tireurs embusqués. Une vigilance de tous les instants et des réflexes à toute épreuve pourraient seuls nous permettre d'atteindre le village ! Une fois arrivés, ils nous faudrait récupérer la carte du réseau de souterrains creusés par l'ennemi, puis descendre pour y faire le ménage...

Predator/Platoon

Budget



TELECHARGEMENT VOTRE



Aujourd'hui, j'ai une grande nouvelle à vous annoncer. Elle ne va peut-être pas bouleverser votre vie, mais elle va changer la mienne. J'ai décidé, en accord avec moi-même, de rendre à César ce qui est à César, plus exactement à Robby ce qui est à Robby. Après tout, c'est lui qui avait lancé les oldies. Lorsque Budget avait disparu, je m'étais bien sûr proposé pour le retrouver et lui rendre sa rubrique à son retour. Il n'y a pas de raison pour que j'agisse autrement avec Robby et, comme cela semble lui convenir, vous aurez donc dorénavant rendez-vous tous les mois, dans cette rubrique, avec l'encyclopédie vivante du jeu sur CPC, j'ai nommé le brigadier-chef Robby.

Mais je ne pouvais quand même pas quitter cette rubrique sans vous parler d'un dernier petit jeu qui est malheureusement passé inaperçu à la rédaction lors de sa sortie. C'est bien dommage, car tous les fans du CPC qui n'ont pas encore été abrutis par les jeux de baston devraient lui trouver un charme fou. Ce jeu, c'est Deflektor de Gremlin. De la même veine que les Tetris et autres, il demande à la fois agilité, rapidité et réflexion.

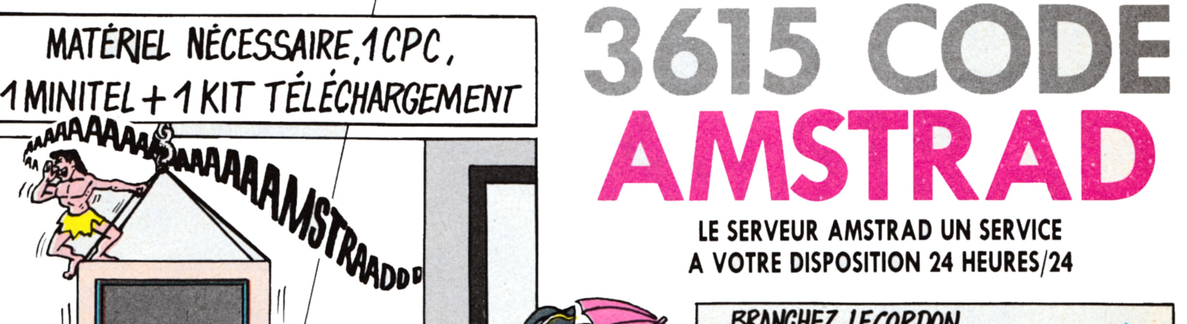
DEFLEKTOR de GREMLIN

Réflexion, c'est le mot juste, car le but du jeu est de diriger un faisceau laser de sa source au réceptacle à l'aide de miroirs rotatifs et de fibres optiques. A chaque tableau, avant de créer un passage entre la source du rayon et le récepteur, vous devez détruire des cibles en les désintégrant avec le laser. Le contact ne peut s'effectuer que lorsque tout l'écran est dégagé.
Pour orienter un miroir, il suffit de placer le curseur dessus, et de cliquer en inclinant le joystick à droite ou à gauche. De cette façon, on peut atteindre avec le rayon un autre miroir, qu'à son tour on pourra orienter. Il est bien sûr possible de revenir en arrière et de changer ainsi le cheminement du laser.
Attention, au milieu de l'écran se trouvent aussi des mines : si votre rayon s'attarde trop sur elles, tout explose et vous perdez une vie. Pour réussir à atteindre toutes les cibles, vous devrez faire passer le faisceau par des composants comme les fibres optiques. Le rayon ressort à l'endroit où se trouve l'autre bout des fibres optiques, avec le même angle qu'à l'entrée. D'autres obstacles recevant le laser le renvoient aléatoirement dans toutes les directions, détruisant au passage les cibles placées autour de lui. Certains miroirs effectuent des rotations sur eux-mêmes, cela renvoie le rayon tout autour d'eux et fait voler en éclats toutes les cibles qui les entourent.

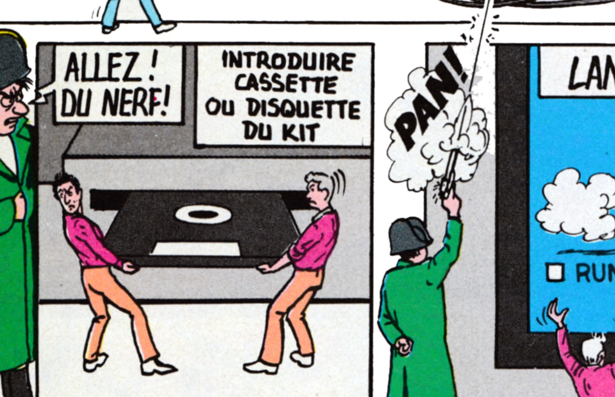
Les tableaux comprennent également des pans de murs qui vous obligent à trouver les bonnes trajectoires. Pour compliquer encore les choses, de petits diablotins s'amusent à faire tourner vos miroirs et changent la trajectoire du faisceau. En plaçant votre curseur dessus et en cliquant vous pourrez les faire disparaître un moment, mais ils reviennent toujours à la charge.
La dernière difficulté concerne la surcharge du laser. En effet, certaines actions ont pour effet de le faire chauffer, c'est le cas notamment lorsqu'un miroir renvoie le faisceau vers sa source. En bas de l'écran, une barre vous indique le niveau de surcharge. Lorsque la barre est pleine, c'est l'explosion. Cette surcharge survient également quand votre faisceau touche







LE SERVEUR AMSTRAD UN SERVICE A VOTRE DISPOSITION 24 HEURES/24



BRANCHEZ LE CORDON
PRISE RONDE → MINITEL
PRISE PLATE → CPC.

ALLEZ ! DU NERF !

INTRODUIRE CASSETTE OU DISQUETTE DU KIT

PAN !

LANCEZ AMSTRAD

RUN AMSTRAD

CHOIX DU JEU :
EN LOCATION ⟹ JOUER
EN VENTE ⟹ INTRODUIRE DISQUETTE VIERGE FORMATÉE.

CATEGORIES DISPON
1 Nouveautés
2 Hit-Parade
3 Arcade-Action
4 Aventure
5 Simulation
6 Sports
VOTRE CHOIX
MINITEL

TÉLÉCHARGEMENT

A VOUS DE JOUER !...

AMSTRAD : vous saurez tout ! Rubrique NEWS : les infos de dernière minute, les nouveautés, les promotions. Rubrique QUESTIONS/REPONSES : plusieurs centaines de réponses aux questions que vous vous posez. Rubrique FORUM : développez en direct un sujet ou une question d'actualité informatique. Rubrique TRUCS ET ASTUCES : améliorez la convivialité de votre machine.

La question du siècle à nous poser ? La MESSAGERIE vous assure une réponse dans les 24 heures par un de nos techniciens.

L'adresse d'un revendeur, d'un éditeur ou d'un centre d'information AMSTRAD ? Consultez la rubrique LES BONNES ADRESSES et mettez vous en contact direct avec eux.

AMSTRAD : la gamme ! Le catalogue de tous nos produits : les traitements de texte, les ordinateurs professionnels, les familiaux et leurs périphériques, l'Audio et la Vidéo, avec leurs spécifications, leurs prix et leurs atouts.

Vite, offrez-vous le kit de téléchargement, en renvoyant ce bon rempli et accompagné d'un chèque, à l'ordre d'Amstrad de 99 Francs+15 Francs (frais de port et emballage) soit 114 Francs.
AMSTRAD - 72-78, Grande Rue - Boîte postale 73 - 92310 Sèvres

Nom : ______________ Prénom ______________

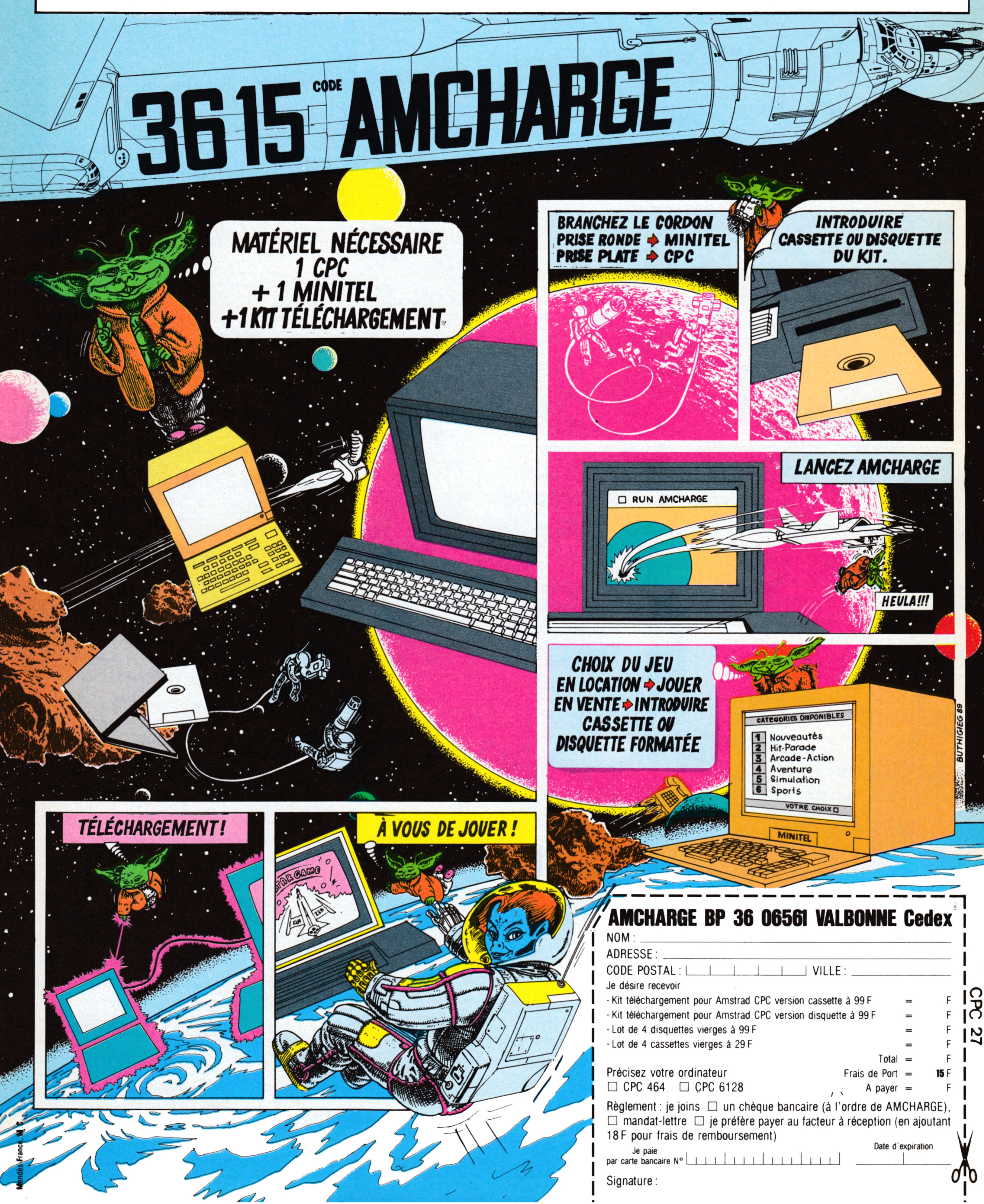
Adresse : ______________

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ______________

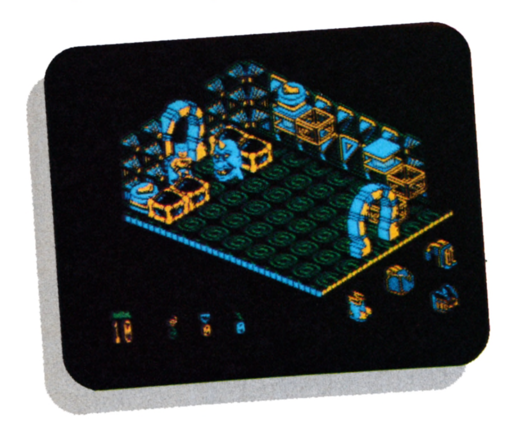
Pour AMSTRAD 464 version cassette ☐ Pour AMSTRAD 6128 version disquette ☐

CPC 27




3615 CODE AMCHARGE
MATÉRIEL NÉCESSAIRE
1 CPC
+ 1 MINITEL
+1 KIT TÉLÉCHARGEMENT
BRANCHEZ LE CORDON
PRISE RONDE → MINITEL
PRISE PLATE → CPC
INTRODUIRE CASSETTE OU DISQUETTE DU KIT.
LANCEZ AMCHARGE
RUN AMCHARGE
HEULA!!!
CHOIX DU JEU
EN LOCATION → JOUER
EN VENTE → INTRODUIRE
CASSETTE OU
DISQUETTE FORMATÉE
CATEGORIES DISPONIBLES
1 Nouveautés
2 Hit-Parade
3 Arcade-Action
4 Aventure
5 Simulation
6 Sports
VOTRE CHOIX
MINITEL
BUTHIGIEG 89
TÉLÉCHARGEMENT !
À VOUS DE JOUER !
AMCHARGE BP 36 06561 VALBONNE Cedex
NOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
Je désire recevoir
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version cassette à 99 F = F
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version disquette à 99 F = F
- Lot de 4 disquettes vierges à 99 F = F
- Lot de 4 cassettes vierges à 29 F = F
Total = F
Précisez votre ordinateur
Frais de Port = 15 F
☐ CPC 464 ☐ CPC 6128
A payer = F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE), ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement)
Je paie par carte bancaire N°
Date d'expiration
Signature :
CPC 27

un mur ou lorsqu'il se croise trop souvent. La longueur du rayon est aussi une cause de surchauffe : il faut donc, une fois l'écran nettoyé, atteindre le plus rapidement la sortie.
Si vous ajoutez à l'attrait du jeu une excellente musique, voilà qui devrait en passionner plus d'un.

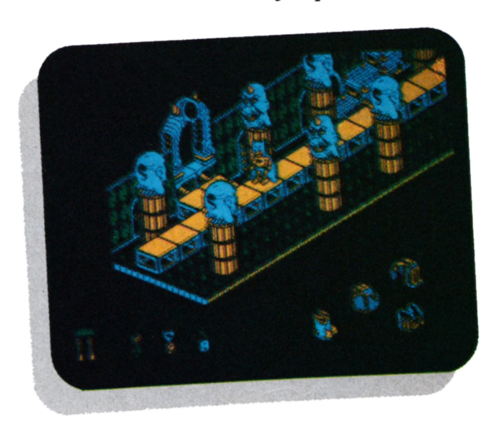


ENTRACTE

Bon, je vais donc m'en aller sur la pointe des pieds, en laissant Robby en pleine action. Je le vois déjà en train de suer sang et eau pour choisir le soft dont il va vous parler avec son brio habituel.
"Mesdames et Messieurs, je vous prie d'accueillir, dans le recueillement qui s'impose, maîîître Robby."
La foule (en délire) : "Vas-y Robby !"
Robby (au clavier) : "Non, mais vous avez lu le délire qu'il vient de se taper, le père Lipfy ? Wouarf ! L'est trop porté sur le protocole à mon avis. Normal, il s'appelle Hellouin de Ménibus, de son nom de famille. C'est qu'il a du sang noble, notre barbu !"

BATMAN de OCEAN

La société Ocean a fait preuve d'opportunité en acquérant les droits d'adaptation logiciels du héros Batman. Effectivement, ce sont trois jeux désormais frappés du sigle de l'homme-chauve-souris, le dernier en date étant l'adaptation du film de Tim Burton, avec le génial Nicholson et la craquante Kim Bassinger...
Well, le Batman premier du nom reste mon préféré. Sorti en 1986, si j'me souviens bien, il fait partie de cette vague de softs d'arcade-aventure en fausse trois dimensions, avec cette représentation de lieux particulière aux célèbres Knight Lore et Alien 8 de Ultimate. Dans Batman, vous allez devoir reconstituer votre batmobile, dont les morceaux sont éparpillés dans un gigantesque dédale de salles. Il faudra auparavant retrouver la panoplie des accessoires de Batman, à savoir ses bat-bottes, sa bat-ceinture, son bat-sac-à-dos et son bat-jet-pack.



En bas à gauche de l'écran, outre le nombre de vies dont vous disposez, sont affichées trois icônes qui représentent les trois pouvoirs que vous pourrez utiliser. Le premier permet de faire des sauts plus grands, le deuxième d'être invulnérable et le dernier offre une vitesse de déplacement décuplée. Ces pouvoirs sont limités dans le temps et activés par les petites statues de Batman que vous ne manquerez pas de trouver dans certaines pièces.
Le côté le plus remarquable de Batman est l'énorme travail fourni pour l'agencement des salles et le soin apporté aux graphismes. C'est un jeu très vaste, et je vous conseille d'aller faire un tour dans la rubrique "Pokes" de ce mois-ci dès que vous commencerez à craquer devant les ignobles pièges mortels que vous réserve ce soft. Tous les passionnés de réalisations de haut niveau se doivent de posséder ce jeu au charme très particulier. C'est un véritable collector qu'on ne trouve plus que sur le 36-15 Amcharge.

Lipfy & Robby

TELECHARGEMENT : MODE D'EMPLOI

1re étape : se procurer un Minitel et un CPC (éléments indispensables).
2e étape : se procurer le kit de téléchargement Amcharge ou se servir de ceux qui existent sur certains programmes distribués par SFMI, dans lesquels se trouve un bon pour obtenir gratuitement le câble de téléchargement.
3e étape : brancher la prise ronde (cinq broches) à l'arrière du Minitel et la prise plate (neuf broches) dans l'entrée joystick de votre CPC.
4e étape : allumer votre CPC, mettre la disquette Amcharge, puis taper : RUN "AMCHARGE". Choisir l'option Télécharger. Si vous désirez acheter le jeu, insérez une disquette comprenant suffisamment d'espace pour sa sauvegarde.
5e étape : décrochez votre téléphone et tapez 36-15. Appuyez sur le bouton Connexion/Fin de votre Minitel après, bien sûr, avoir allumé ce dernier. Tapez AMCHARGE ou AMSTRAD et choisissez l'option Télécharger. Il ne vous reste plus qu'à choisir le soft que vous voulez acheter ou louer et à suivre les indications du Minitel.
6e étape : si votre jeu est en location, vous pourrez jouer immédiatement après le téléchargement (environ un quart d'heure), mais celui-ci disparaîtra définitivement quand vous éteindrez votre CPC.
7e étape : si vous avez acheté le jeu, celui-ci s'est sauvegardé sur la disquette. Il est alors possible d'y rejouer comme sur n'importe quel jeu acheté dans le commerce, avec une petite différence, celui-ci doit être lancé à partir du soft Amcharge. Choisir, dans ce cas, l'option "Utiliser un logiciel" et n'oubliez pas, avant, d'introduire la disquette sur laquelle le jeu a été sauvegardé.



LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

Il a déjà enregistré de nombreux disques sous son nom, est le seul Français présent sur le tout nouvel album de remix des Rita Mitsuko, et est crédité sur la pochette du dernier album de Public Ennemy. Il est l'un des rares remixers français de dimension internationale (avec Dimitri de la radio NRJ). Il est le porte-parole d'une scène rap française de plus en plus vivace. Trop de bonnes raisons pour aller l'interviewer et vous le faire découvrir, dans *Amstrad Cent Pour Cent*, comme toujours, bien avant tout le monde. Bienvenue à Dee Nasty.

INTERVIEW DU MOIS : DEE NASTY

Il y a un peu moins d'une dizaine d'années, le rap a connu un début d'explosion en France. Mais il a rapidement été assimilé à une mode éphémère (break dance et bon noir souriant dans les publicités). Ceux qui n'y ont pas cru ont eu franchement tort. Dee Nasty est, lui, toujours resté fidèle et il est maintenant aux premières loges d'un mouvement dévastateur.

Dee Nasty : J'ai commencé la musique en jouant de la guitare dans des groupes de funk. Mais quand j'ai assisté à l'arrivée du rap, notamment avec le concert "New-York City Rap" en 1982 à Paris, et même si j'en écoutais déjà depuis un certain temps, j'ai immédiatement été séduit par ce style et sa philosophie... Et je m'y suis lancé à corps perdu...

Amstrad Cent Pour Cent : A l'époque, il ne devait pas être évident de faire accepter l'idée que l'on pouvait faire de la musique avec des platines, ou même de trouver un tel matériel.

D.N. : Bien sûr, on découvrait tout en tâtonnant, en essayant de reproduire les sons qu'on entendait sur nos disques préférés. Il n'y avait personne pour nous conseiller ni de modèles, comme aujourd'hui dans les clips.

A.C.P.C. : Pourrais-tu conseiller à nos lecteurs le matériel idéal pour commencer ?

D.N. : Il n'y a, en fait, qu'un seul type de platine qui permette de scratcher correctement, les Technics SL 1200 MK2, qui coûtent assez cher (dans les 3 500 F pièce), d'autant plus qu'il en faut deux, plus une table de mixage (environ 2 000 F). Ensuite, il faut beaucoup de persévérance, et acheter beaucoup de disques, car ils sont la matière première pour ce genre de musique. Le mieux est d'ailleurs de prendre des maxi 33 T. rap, c'est fait pour.

A.C.P.C. : Connais-tu Dimitri, qui fait lui aussi, pas mal de remix en France ?

D.N. : C'est un super copain, et j'aime beaucoup ce qu'il fait. On a d'ailleurs commencé à peu près en même temps sur Radio 7. Mais lui a pris une option commerciale. Par exemple, j'avais



Lionel D. (gauche), Dee Nasty (droite)

ALBUM DU MOIS : NIAGARA, RELIGION (Polydor)

Incroyable ! Une avalanche de guitares en furie, un son énorme, une rythmique d'acier. Le dernier Motley Crüe? Non, non, *Religion*, le nouveau Niagara. Si vous ne me croyez pas, allez chez votre disquaire et demandez-lui de vous faire écouter le morceau *J'ai vu*, extrait de cet album. On dirait carrément Aerosmith au mieux de leur force, et c'est seulement quand attaque la voix sauvage de Muriel Moreno qu'on se dit que oui, c'est vrai, on est en train d'écouter le duo rennais.



Le reste de l'album est, pour moitié, du même acabit, et ce n'est pas un fan de hard comme moi qui s'en plaindrait. Mais que les petites natures se rassurent, on retrouve aussi sur cet album quelques titres soul et une superbe ballade (aux guitares omniprésentes quand même), dans la lignée de *Soleil d'hiver, la Vie peut être belle*. A noter que c'est René Van Barneveld, guitariste du groupe hollandais **Urban Dance Squad**, qui promène sa guitare hallucinée sur cet album comme toujours superbement produit par Daniel Chevenez.

mon émission rap sur Radio Nova (NDR : excellente radio parisienne), et, lui, est sur NRJ.

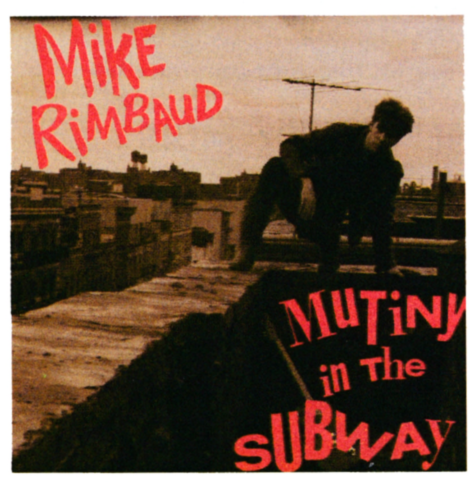
A.C.P.C. : Sur quoi travailles-tu en ce moment, et quels sont tes projets ?

D.N. : Je travaille en ce moment sur l'album de Lionel D., j'y fais toutes les musiques et arrangements. J'y joue même de la guitare. Je vais aussi remixer un vieux morceau de Nino Ferrer, travailler sur le prochain album de la chanteuse Amina, et ai un projet de compil de rappeurs et rappeuses français. Pour les Rita Mitsuko, j'ai remixé avec eux la Jalousie, en travaillant directement sur les masters (NDR : les bandes d'origine). Sans oublier mon propre album.

A.C.P.C. : OK, je te laisse à ton emploi du temps chargé, et bon courage.

BOUFFEE D'AIR : MIKE RIMBAUD

Une ou deux guitares, une basse qui groove, et quelques percussions pour colorer. Rien de plus. La voix chaude se place. Pas à dire, Mike Rimbaud ne fait pas dans la surcharge. Une petite bouffée d'air pour tous ceux qui ne



supportent pas la house et le rap (dur pour eux, ce mois-ci, n'est-ce pas Lipfy ?). M. Rimbaud est issu de la scène folk new-yorkaise (il se produit dans les clubs de l'East Village), mais teinte sa musique de couleurs rock, pop ou country. Tout est dans la voix, et elle est particulièrement bien mise en valeur. L'album s'appelle *Mutiny in the Subway* (Stop it Baby/Danceteria).

DISQUES : DANCE-MUSIC

Il y a peu, je vous parlais du trio rap infernal **De la soul.** Et voilà leurs potes qui déboulent, les **Jungle Brothers**, prônant le retour aux "roots" ("l'Afrique, mère des civilisations"), et dédiant leur second album, *Done by the Forces of Nature* (WEA), à Mère Nature. Un disque de rap tout en ri-



Jungle Brothers

chesse et inventivité, dans lequel les frangins reçoivent une pléiade d'invités de marque, dont Caron Wheeler (la chanteuse sensuelle de Soul II Soul), le Français JB Lucien Revolution, et, bien sûr, De la soul.

Musique superbe et textes intelligents (reproduits, de surcroît, sur la pochette intérieure), bref, un grand bravo à ces amoureux d'arbres et de jus d'orange. Ne ratez pas non plus leur copine **Queen Latifah**, qui vient d'ailleurs de faire un petit duo avec De la soul, *Mama Gave Birth 2 the Soul Children.*

"Mais vous êtes fous ! (oh oui !)", ça vous dit peut-être quelque chose si vous fréquentez les discothèques qui passent de la bonne zique. Un rap en français, avec un son gigantesque et un refrain samplé. On comprend la qualité de la chose quand on sait que cette chanson de **Benny B.** (Happy Music-CBS) est produite par l'équipe Technotronic. Je sens que vous allez



bientôt être nombreux à succomber à Benny B.

Superbe, l'album de D. Mob (Barclay), qui passe en revue avec brio toutes les tendances soul du moment : house, rap, rare groove, jusqu'au latin hip hop. D. Mob, c'est en fait Danny D., qui a déjà remixé (au hasard) Diana Ross et les Fine Young Cannibals, et qui prouve qu'un album tendance house peut être parfait dans sa totalité. Jetez-vous dessus, et écoutez le rap funky *Put your Hands together,* le tube *C'mon and Get my Love,* ou l'hymne de 1988, *We call it Acieed.* La claque !

RADIO DU MOIS : MAXXIMUM

Pratiquement pas de pub, pas de blabla, et uniquement de la dance-music (house, rap...). Cela peut sembler impossible, et c'est pourtant Maxximum.

MAXXIMUM®
LA MUSIQUE A SON MAXXIMUM

Spécialiste du remix, Maxximum joue aussi la carte de la nouveauté, en passant les titres bien avant qu'ils ne soient des succès commerciaux. Pour l'instant, la radio est implantée sur une vingtaine de villes en France (105.9 sur Paris, 95.7 à Lyon), mais ce n'est qu'un début. Attention, je ne suis pas acheté, ni ne connais personnellement Maxximum.

INVITES DU MOIS : MAXXIMUM ET CHRIS

MAXXIMUM
(radio lavage de cerveau)

1 - BLACK BOX : *Everybody Everybody* (passé par la radio en exclusivité mondiale)
2 - ADEVA : *Love is Special*
3 - BENNY B. : *Mais vous êtes fous*
4 - LONNIE GORDON : *Happenin' all over again*
5 - SNAP : *I've got the Power*

CHRIS
(testeur de softs *Amstrad C.P.C.*)

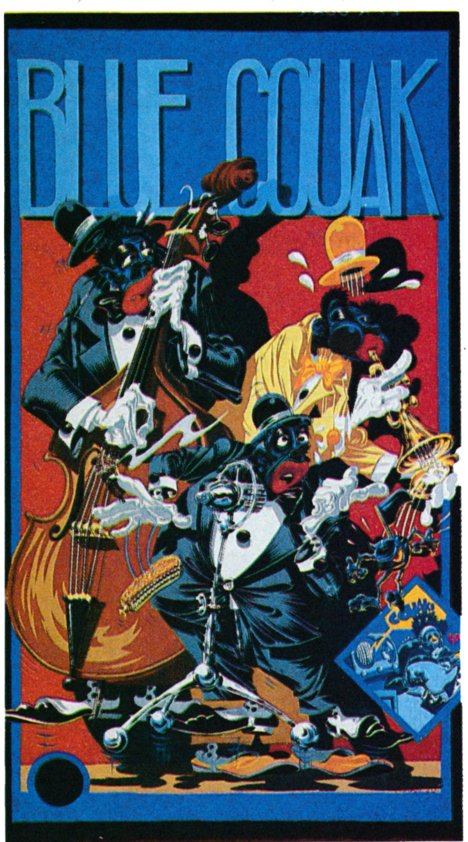
1 - METALLICA : *Call of Ktulu*
2 - JOE SATRIANI : *The Forgotten*
3 - JEAN-MICHEL JARRE : *Zoolookologie*
4 - PRINCE : *Electric Chair*
5 - VANGELIS : *Chariots de feu*



DESSINATEUR DU MOIS : MEZZO

Si vous êtes des habitués de *Cent Pour Cent*, vous connaissez les superbes illustrations de Mezzo, grand maître du détournement de sup'héros graphique. Ce mois-ci, il vous offre une couverture du tonnerre de Zeus. Mezzo est issu d'une bande d'artistes méchamment prolifiques. Ils n'ont pas de nom, alors appelons-les la bande du XVIIIe (arrondissement, in Paris). Il y a Max, le papa de Spoty (le petit robot héros d'une BD que nous avons longtemps publiée), Benito, Pierre Ouin, Zou, et bien d'autres. Un véritable creuset. Mezzo ne vous est peut-être pas le plus familier, et pour cause, il a pour un temps délaissé la BD pour lui préférer le travail d'illustrateur. Pour un temps, car le voilà de nouveau en plein projet BD, puisqu'il prépare en ce moment même un polar réaliste avec Michel Pyrus, ainsi que, sous son nom, un album d'histoires courtes aux Humanoïdes associés. On en reparlera...

Mezzo :
- Dessinateurs préférés : Charles Burns, Chester Gould, Max, Marti.



- Travaux : Sérigraphies Anagraphis et Rakham, pochettes de disques des Soucoupes violentes et du Baron, collaborations à Margerin présente..., aux journaux *Sortez la chienne*, *Flag*, etc.

A noter que le fanzine *Wake up* a publié dans son dernier numéro une interview très complète de sir Mezzo.

MERVEILLE DU MOIS : LES PIEDS NICKELES

En 1908, un certain Louis Forton créait trois personnages à la moralité douteuse, les Pieds nickelés. La série sera par la suite reprise par René Pellos, et ce sont justement les épisodes dessinés par ce dernier qui sont aujourd'hui régulièrement réédités en albums cartonnés (trois tomes déjà disponibles), par les éditions Vents d'ouest. Ce qui est incroyable, c'est que cette série, née quand même au début du siècle, n'a rien perdu de sa force et de son impertinence.

A la limite, on prend peur : qui oserait encore, en 1990, se foutre ainsi de la gueule des institutions et de l'hypocrisie de notre quotidien, avec autant de justesse et de véhémence ? Peur, aussi, car on se rend compte, malgré les lavages de cerveau que nous font subir médias et pouvoirs, que les honnêtes gens se feront toujours entuber et que le pire banditisme se cache souvent derrière une façade institutionnelle, progrès technique oblige ! Alors,



on se défoule en s'identifiant à Croquignol (le long pif), Ribouldingue (le barbu) et Filochard (le borgne), qui ne reculent devant rien pour se remplir les poches, ne pas travailler, et braver lois et moralité. Lisez les *Pieds nickelés*, c'est bien, et ça fait du bien !

BREVES

Par manque de place, je n'ai pu le mois dernier vous donner les résultats des "trophées" du second Salon européen de la BD de Grenoble. Ont donc été récompensés **Max Cabanes** (meilleur Français), déjà couronné à Angoulême (voir *Amstrad Cent Pour Cent* n° 24), l'Espagnol **Miguel-Angel Prado** (voir n° 6), l'Allemand **Konia**, et le Belge **Frank**, créateur de *Broussaille*. Rendez-vous en 1991.

Puisqu'on en est aux rendez-vous manqués, je vous promettais également, à l'occasion de la sortie de *Mortimer contre Mortimer*, un portrait de **Jacobs** et de ses héros, Blake et Mortimer. Portrait reporté au mois prochain, de quoi vous permettre une nouvelle lecture de ses albums.

Les petits génies de la micro hantent les séries de sup'héros. Ainsi, **Hacker** (la Division Alpha, dans *Strange*), ou **Junior**, qui met sa science informatique au service du **Punisher**.

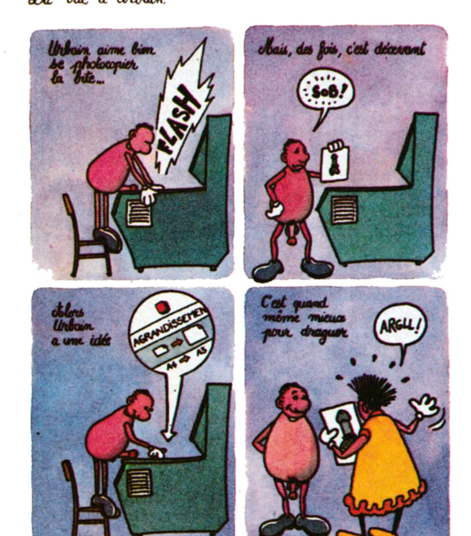
ALBUMS DU MOIS : HUMOUR

Dans mon dernier article, je vous parlais de la pièce ***les Bidochon se donnent en spectacle.*** Ce mois-ci, rien que pour vos yeux, je vous offre la couverture du texte de la pièce parue chez J'ai lu.



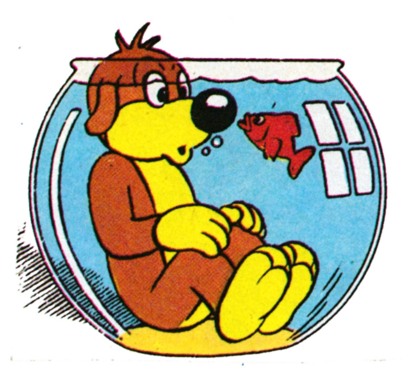
Tronchet est grand, très grand. Pour ceux qui arrivent en cours de route, Tronchet est un dessinateur-scénariste qui a une qualité non négligeable : il fait mouche à tous les coups. Quoi qu'il fasse, il nous fait rire à nous exploser la panse. On connaissait ses héros Raymond Calbuth (le plus grand fan de Vache qui rit que la terre ait portée) et Raoul Fulgurex. Le petit nouveau se nomme Urbain. Il se promène à poil, et ne parle et ne vit que pour sa bistouquette. Si, si, j'invente rien. La preuve, l'album s'appelle ***la Bite à Urbain.*** Bon, d'aucuns, partis en

La bite à Urbain



La Bite à Urbain

croisade pour l'hypocrisie et la moralité, pourraient penser à un album vulgaire et pornographique... Que nenni, *la Bite à Urbain* (éditions Delcourt) est un album mignon tout plein, à la fois drôle et tendre, conseillé aux lecteurs de 10 à 100 ans ("Un livre pour offrir aux filles", nous avoue Tronchet).
Les éditeurs continuent leurs rééditions massives de BD de poche. Tant mieux pour nous, d'autant plus que la chose recueille un franc succès. Bon, leurs gros succès sont, bien sûr, les bouquins *Fluide glacial* (Binet, Gotlib et l'incroyable Edika...) et les merveilles de Franquin (Gaston Lagaffe, Spirou, *Idées noires*,...). Normal, tous ces albums sont maintenant (et déjà) devenus de véritables classiques de l'humour BD. Mais je préférerais attirer votre attention sur trois héros-animaux moins connus, ou simplement mal connus.
Mal connu est en effet **Pif le chien.** Quand on pense Pif, nous vient à l'esprit soit le magazine, soit ce chien sans saveur héros de BD et de dessin animé. Pourtant, Pif, au début, était super. Croyez-moi. Hercule était vraiment méchant, l'humour était caustique et bête, mais drôle. Et puis, il y



avait la famille de Pif, Tonton (pantoufles et journal, le français moyen), Tata, et Doudou, le gamin au crâne rasé avec un poil sur la tête. Demandez les *Aventures de Pif*, par Arnal, chez J'ai lu.
Chlorophylle est un personnage que vous ne connaissez sûrement pas. Et c'est bien dommage. Il s'agit d'un petit lérot sympathique (créé par Raymond Macherot en 1954) aux prises avec une bande de rats noirs méchants et vicieux. Macherot est certainement l'un des meilleurs dessinateurs animaliers français du siècle (avec, entre autres, le génie Calvo, ou plus récemment Jano, créateur de Kébra et Gazoline).
Dernière série animalière, ***la Jungle en folie.*** Si Chlorophylle incarne l'aventure, la nature et la poésie, Joe, le tigre mangeur de pommes héros de *la Jungle*, a tout de l'anti-héros évoluant dans une satire sociale transposée dans un univers animalier. Des gags intelligents, des jeux de mots au kilo et le superbe dessin de Mic Delynx (le scénario est signé du prolifique Godard) sont les principales qualités de cette série, best-seller dans des dizaines de pays.

Patrick GIORDANO

COMICS SELECTION ACTUALITE/ CENT POUR CENT GROO

On l'oublie souvent, mais les comics américains ne sont pas uniquement consacrés aux guerres mutantes ou autres prises de tête sup'héroïques. Alors, pour un peu changer, jetons un petit coup d'œil aux comics d'humour importés en France. Ça tombe bien, car celui qui casse la baraque en ce moment et suscite les passions les plus extrêmes est justement signé Sergio Aragones, un Espagnol émigré aux States (après un petit passage par l'Amérique du Sud), ex-pilier du magazine *Mad*, scénariste de séries télévisées, gagman mondialement connu, et créateur du personnage le plus stupide de l'univers, j'ai nommé **Groo** (Marvel).
Tous les amstradiens qui ont passé fort, et qu'il provoque les pires catastrophes. D'ailleurs, personne n'ose le contredire. Pour vous donner une idée, sachez qu'il lui suffit de mettre le pied sur un navire pour que celui-ci coule instantanément. Ou qu'il entre dans une ville pour qu'elle ne soit plus que ruines. Evidemment, voir un tel idiot incapable de compter, réfléchir, lire ou même parler, remplit d'aise le lecteur ; surtout qu'Aragones a un humour phénoménal, et un dessin subtilement détaillé, n'hésitant pas à réunir sur une même (immense) case quelques centaines de combattants, villageois ou animaux fuyant devant l'épée meurtrière du héros. Vous aimez rire : adoptez Groo !



leurs nuits sur Barbarian devraient adorer Groo, un Conan au cerveau plus petit que celui d'un dinosaure, qui ferait passer Obélix pour Einstein. Le problème, c'est que Groo est très fort. Mais alors, très, très

Si vous désirez découvrir *Groo* ou tout autre comic anglo-saxon en version originale, une seule adresse : la librairie **Actualité**, 38, rue Dauphine, 75006 Paris, tél. (1) 43 26 35 62.


U.S. GOLD
U.S. Gold Ltd (France), 06560 Valbonne.
Tel: (1) 43 35 06 75.
Description des jeux sur
3615 Micromania.
Découvrez Gold dans les Rues...
ITALY 1990™
CBM 64/128 & AMSTRAD Cassette & Disquette. SPECTRUM 48/128K, Cassette, ATARI ST, AMIGA. IBM PC & COMPATIBLES.
CRACK DOWN™
CBM 64/128 & AMSTRAD Cassette & Disquette. SPECTRUM 48/128K,+2 Cassette, ATARI ST, AMIGA.
HEAVY METAL™
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette & Disquette, SPECTRUM 48/128K Cassette, ATARI ST, AMIGA. IBM PC & COMPATIBLES.
E-motion™
CBM 64/128, AMSTRAD Cassette & Disquette, SPECTRUM 48/128K Cassette, ATARI ST, AMIGA. IBM PC & COMPATIBLES.
Images d'écran de formats divers.
Si tu veux du fun, de l'action et du challenge, tu es de la GOLD Génération. Un scénario d'enfer et des graphismes de folie sont le tempo d'un jeu de US GOLD.
Aujourd'hui la GOLD Génération, c'est E-MOTION, le premier jeu "New Age", qui a apporté aux jeux vidéos ce que la théorie d'Einstein a apporté à la Physique des particules. C'est aussi, CRACKDOWN, la perfection des jeux d'arcade avec un tempo très rock. C'est encore, HEAVY METAL, le simulateur de char d'assaut qui comble les bleus comme les vétérans. C'est enfin l'ultime jeu de football, la fantastique simulation de la Coupe du Monde, ITALY 1990.
Branches maintenant ton micro sur le beat US GOLD, tu fais partie de la GOLD Génération.

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT
1 AN 11 NUMEROS
210 F
AU LIEU DE 231 F

ABONNE-TOI ET TU RECEVRAS GRATUITEMENT LE POSTER DE MISS X OU UN KIT DE TELECHARGEMENT

HELIOT 90



Oui !

J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au Magazine Amstrad Cent pour Cent.
Je joins un chèque de 210 F* au lieu de 231 F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

Code postal ☐☐☐☐☐

Ville ____________________

Signature obligatoire :

** Offre spéciale pour France Métropolitaine et CEE (acheminement terre). Autre tarif, nous consulter.*

Dès réception de mon règlement, vous adresserez :

ou ☐ **le poster de MISS X***
☐ **le kit de Téléchargement,** en cadeau, à :

M. ☐ Mme ☐ Mlle ☐

Nom __________ Prénom __________

Adresse ____________________

Bâtiment _____ Etage _____ Code Postal _____

Ville __________ Téléphone __________

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version cassette

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version disquette

Important : Cochez la case correpondant à votre CPC.

** Dans la mesure des stocks disponibles.*

POUR BENEFICIER DE CETTE **OFFRE SPECIALE** D'ABONNEMENT, RENVOIE CES DEUX BONS ACCOMPAGNES DE TON CHEQUE DE 210 F A L'ADRESSE SUIVANTE :

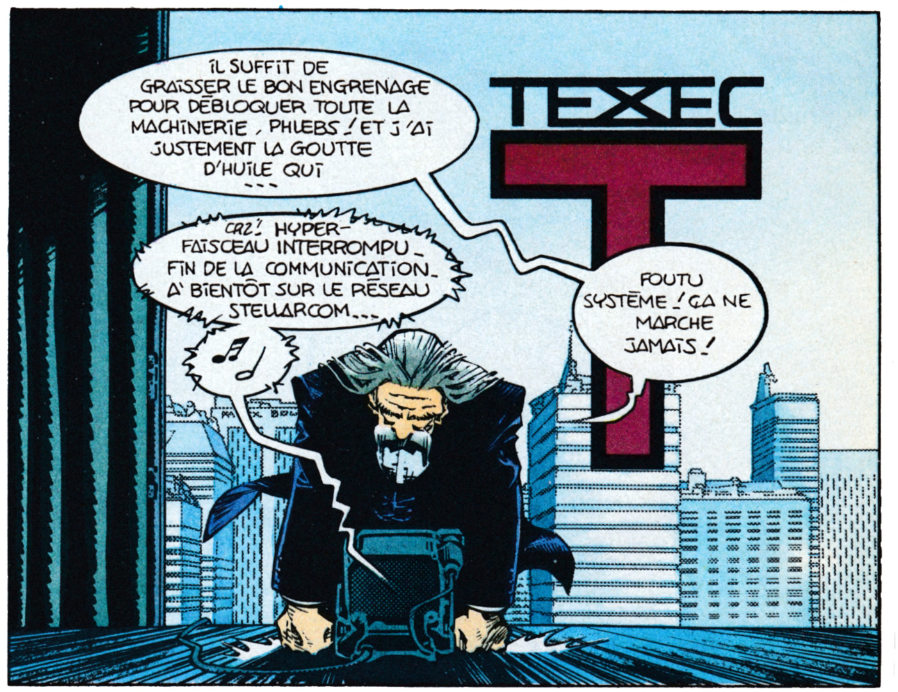
MEDIA SYSTEME EDITION, 31 RUE ERNEST RENAN 92130 ISSY LES MOULINEAUX

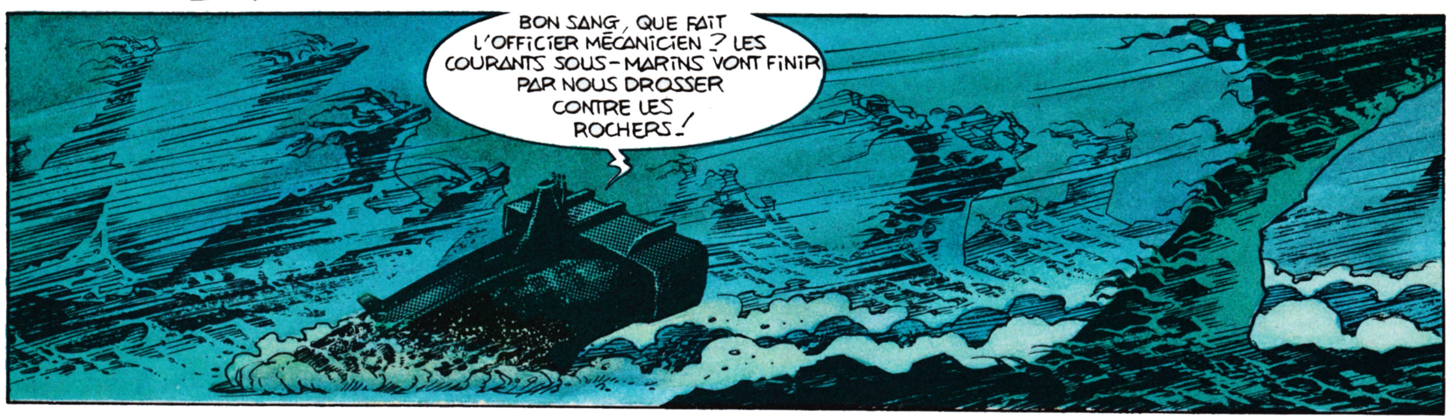

PLUS DE DÉFENSE AÉRIENNE PLUS DE DÉFENSE SOL-AIR ! NOTRE SOUS-MARIN STRATÉGIQUE S'EST MUTINÉ OU A ÉTÉ COULÉ ! SEULES LES CENTRALES ONT ÉTÉ ÉPARGNÉES MAIS NOUS NE SERONS PAS EN MESURE DE LES PROTÉGER SI L'ENNEMI REMET ÇA !


...ET SUITE AU PROCÈS DE MON MAUDIT NEVEU, JE NE PEUX PLUS DISPOSER LIBREMENT DE MES CAPITAUX POUR ENRÔLER DES RENFORTS ASSEZ VITE ! IL FAUT QUE VOUS ME SOUTENIEZ FINANCIÈREMENT !


NON ! VOS BRIGADES FANTOCHES ONT ASSEZ FAIT LA PREUVE DE LEUR INEFFICACITÉ ! VOUS ALLEZ TENIR SUR PLACE AVEC CE QUE VOUS POUVEZ EN ATTENDANT QUE JE VOUS ENVOIE DES PROFESSIONNELS : LA LÉGION !


LA LÉGION ? MAIS ELLE DÉPEND DU COMMANDEMENT INTERFÉDÉRAL TERRIEN ! NOUS NE L'OBTIENDRONS JAMAIS AU SERVICE D'INTÉRÊTS PRIVÉS !
ATTENTION, FERMETURE DE LA FENÊTRE ESPACE-TEMPS DANS 15 SECONDES !

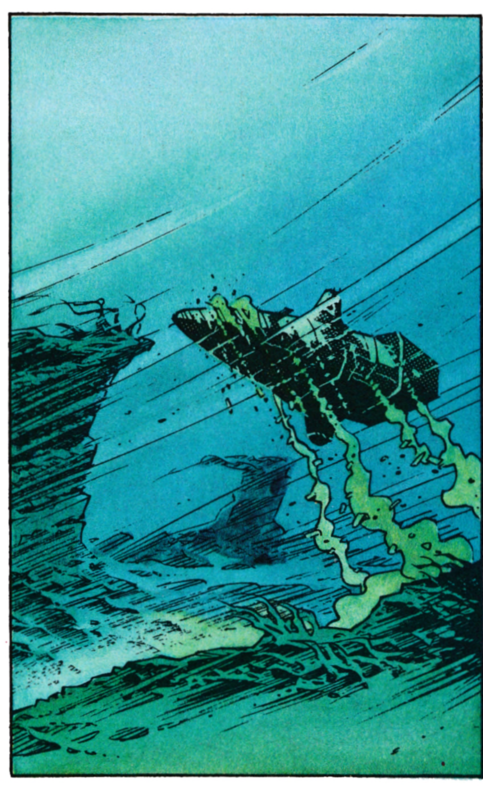

TEXEC
IL SUFFIT DE GRAISSER LE BON ENGRENAGE POUR DÉBLOQUER TOUTE LA MACHINERIE, PHLEBS ! ET J'AI JUSTEMENT LA GOUTTE D'HUILE QUI ...
CRZ ! HYPER-FAISCEAU INTERROMPU - FIN DE LA COMMUNICATION. À BIENTÔT SUR LE RÉSEAU STELLARCOM...
FOUTU SYSTÈME ! ÇA NE MARCHE JAMAIS !

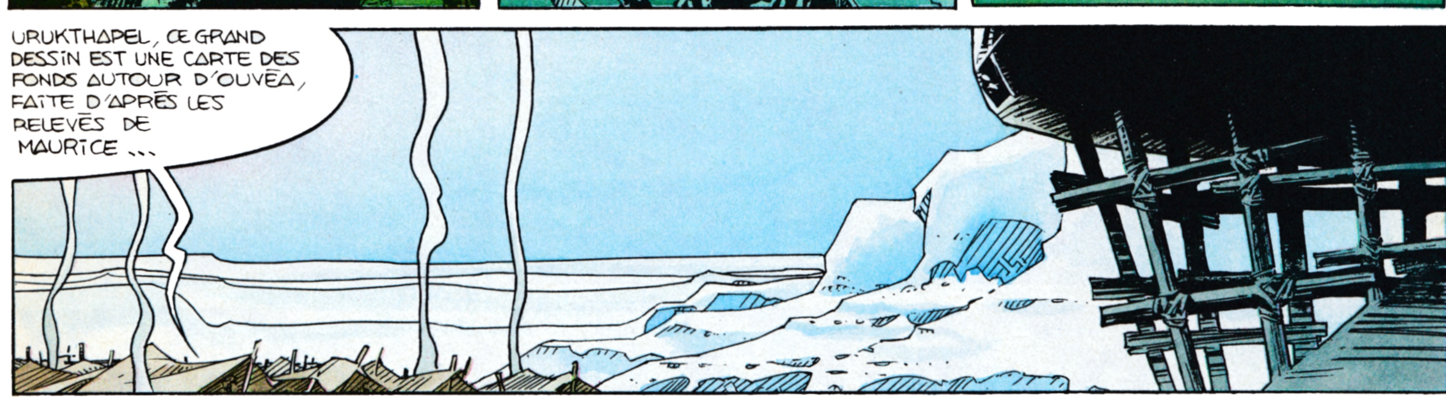

BON SANG, QUE FAIT L'OFFICIER MÉCANICIEN ? LES COURANTS SOUS-MARINS VONT FINIR PAR NOUS DROSSER CONTRE LES ROCHERS !


J'AI TERMINÉ. JE VOUS AI BRANCHÉ EN DIRECT SUR LE CIRCUIT HYDRAULIQUE DES BALLASTS, MAIS JE NE PEUX PAS PROMETTRE QUE ÇA TIENDRA LE COUP !
MOI, JE PEUX VOUS PROMETTRE DU GALON SI ÇA TIENT... ET LE MÊME CERCUEIL QUE VOTRE CAPITAINE DANS LE CAS CONTRAIRE !

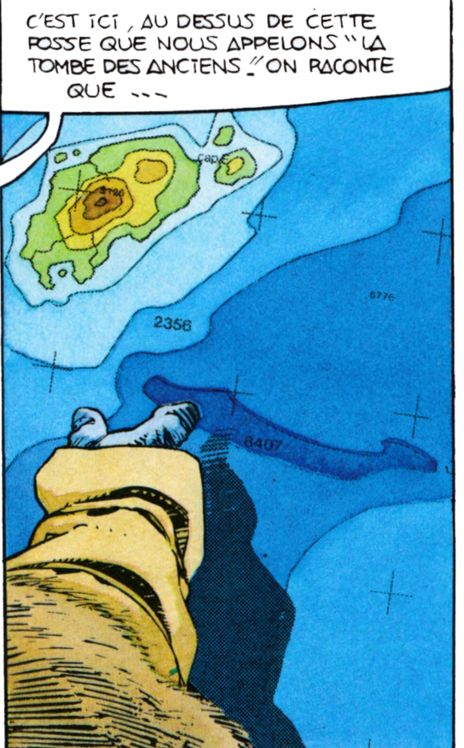

KSSSSSHHHHHH
À LA GRÂCE DE DIEU !

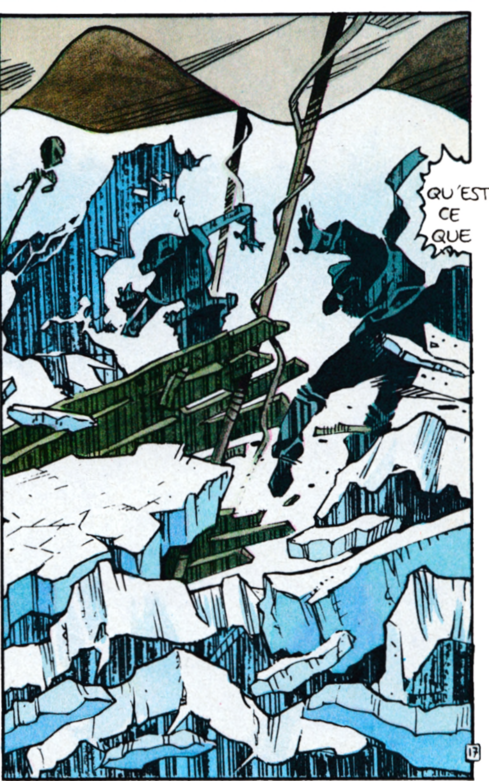

YAHOO!
YEPEE!
HOURRAH

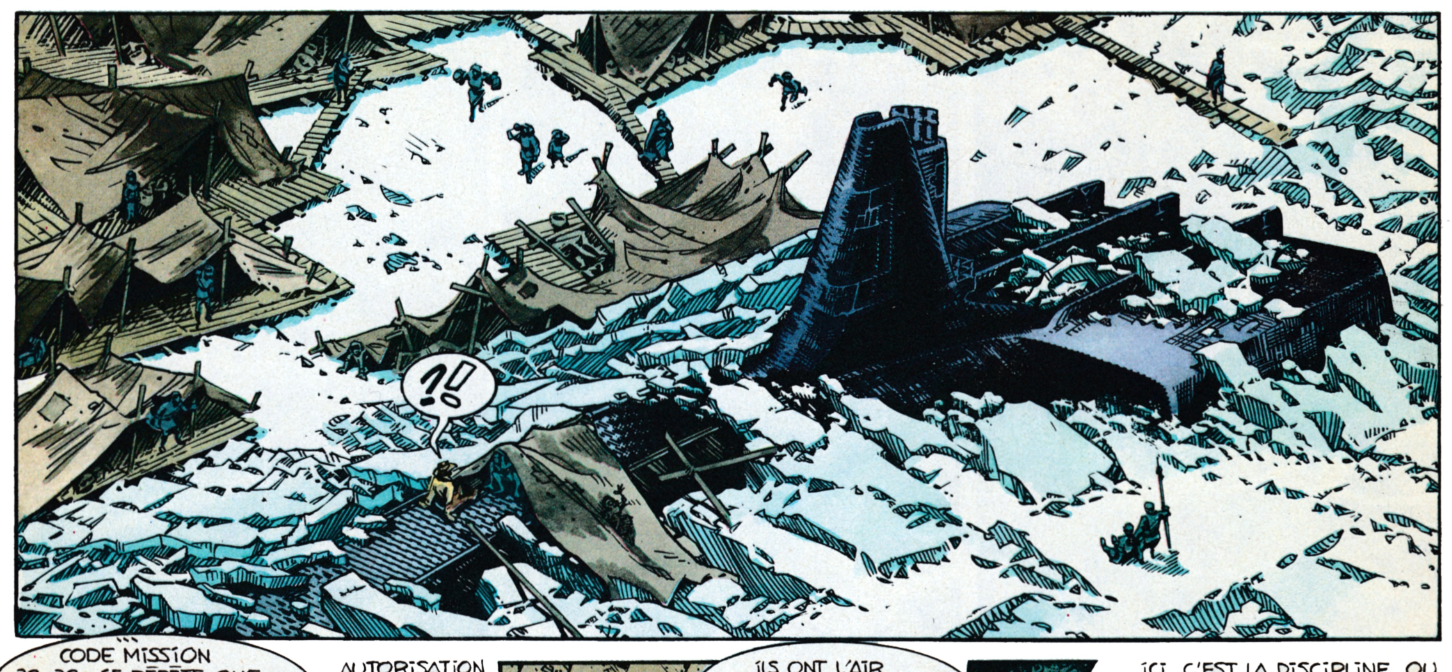



URUKTHAPEL, CE GRAND DESSIN EST UNE CARTE DES FONDS AUTOUR D'OUVÉA, FAITE D'APRÈS LES RELEVÉS DE MAURICE ...

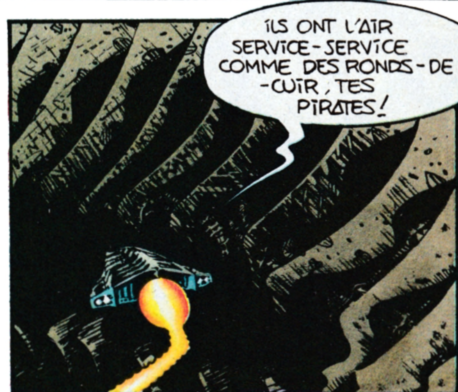

...IL FAUT QUE TU NOUS MONTRES OÙ EST APPARU URUK-URU POUR LA DERNIÈRE FOIS !
J'EN AI BESOIN POUR RETROUVER LA VILLE ENGLOUTIE OÙ IL A DISPARU. JE SUIS SÛR QUE CETTE PLANÈTE NE NOUS A PAS ENCORE RÉVÉLÉ SON PLUS GRAND SECRET !


C'EST ICI, AU DESSUS DE CETTE FOSSE QUE NOUS APPELONS "LA TOMBE DES ANCIENS !" ON RACONTE QUE ...
2356
6407


QU'EST CE QUE


?!!

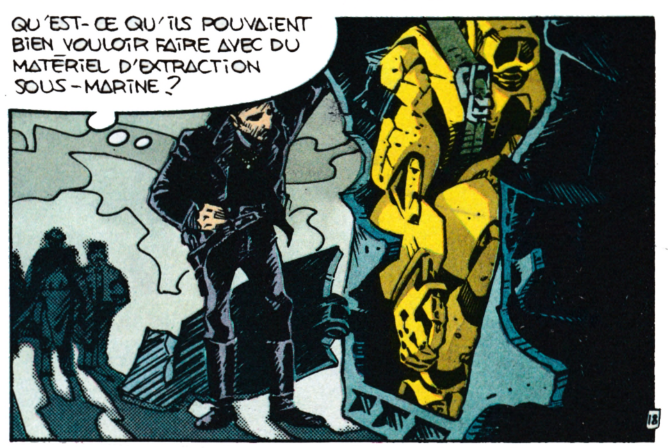

CODE MISSION 39-39. JE RÉPÈTE QUE JE RÉPONDS PERSONNELLEMENT DE MES PASSAGERS !
AUTORISATION ACCORDÉE. POSEZ-VOUS EN MANUEL : L'A.L.S N'EST PAS ENCORE RÉTABLI.


ILS ONT L'AIR SERVICE-SERVICE COMME DES RONDS-DE-CUIR, TES PIRATES !


ICI, C'EST LA DISCIPLINE OU SE FAIRE ABANDONNER SUR UN ASTÉROÏDE ! LE CAPITAINE NE RIGOLE PAS !


MA PAROLE, LES TERRIENS ONT QUAND MÊME RÉUSSI À NOUS DONNER DU SOUCIS !


CARLO, NE COMMENCE PAS À FOURRER TON NEZ PARTOUT ! TU VAS AVOIR DES ENNUIS !
JE REVIENS !


QU'EST-CE QU'ILS POUVAIENT BIEN VOULOIR FAIRE AVEC DU MATÉRIEL D'EXTRACTION SOUS-MARINE ?

– HALTE – VEUILLEZ INTERROMPRE CET EXAMEN – VOUS N'Y ÊTES PAS AUTORISÉ – – ZZHK – –

– – JE SUIS LE DROÏDE DE SÉCURITÉ N° 42 – ZZHK – CHARGÉ DE VOTRE SURVEILLANCE TANT QUE VOUS – ZH – SEREZ À BORD DU MÉGOPHIAS – – ZZHK – –

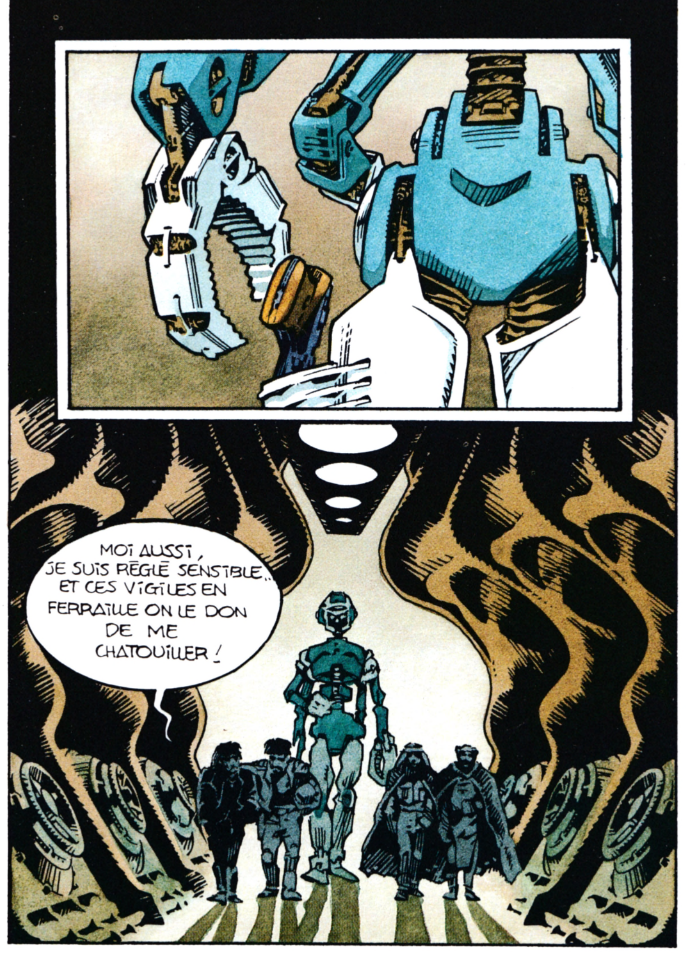
– – REMETTEZ MOI VOTRE ARME DE CEINTURE OU JE DEVRAI BASCULER EN MODE – ZZH – D'ALERTE RÉPRESSIVE – – ZZHK – –

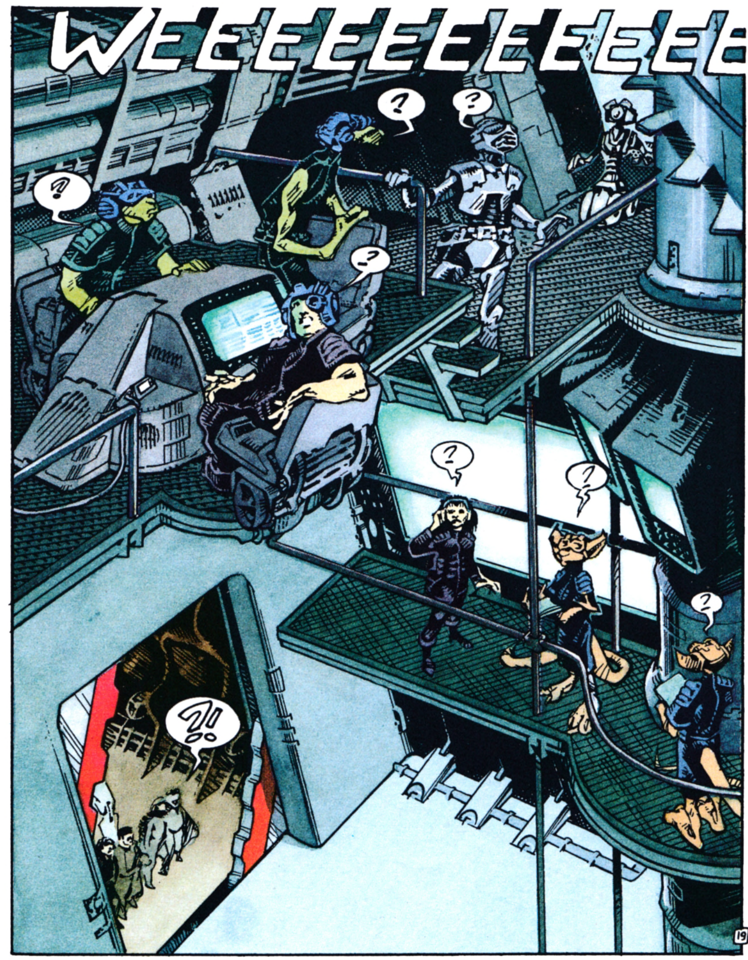
VAFFANCULO ! CE N'EST PAS UN DROÏDE QUI VA ME ...

TOUT DOUX CARLO ! IL TIRE EN TROIS CENTIÈMES DE SECONDE !

TIENS... MAIS ON SE RETROUVERA !

J'AIME MIEUX QUE TU LE PRENNES COMME ÇA : MÊME JESSE JAMES SE SERAIT FAIT TROUER LA PEAU FACE À L'UNE DE CES MACHINES ... D'AUTANT PLUS QUE LE CAPITAINE A FAIT RÉGLER LEUR SENSIBILITÉ AU MAXIMUM !





A suivre...


SHADOW
Warriors
SHADOW WARRIORS le tout dernier, le plus grand et le plus ambitieux des jeux d'arcade d'arts martiaux arrive en force sur votre micro!
Contrôlez votre guerrier sur 6 niveaux étonnants bourrés d'action – Brisez les chaines qui unissent les gangs, grimpez aux réverbères et lancez-vous contre l'ennemi en les précipitant dans les cabines téléphoniques et écrasez les par la force de cet impact.
Les coups avants, les coups arrières, les tourbillons et les coups de pieds sont parmi les gestes les plus compliqués des arts martiaux... retrouvez les dans ce fantastique jeu!
Au moment même où vous penserez que les rues sont devenues plus sûres... devant vous se dressera, à la fin de chaque niveau, un infâme colosse armé d'atroces engins.
SHADOW WARRIORS – les héros des années 90!
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675